Bedienungsanleitung zur

ACTION REPLAY™ MAX UND ACTION REPLAY™ MAX EVO EDITION

Benutzung mit PlayStation® 2

German Manual

ACTION REPLAY MAX USER GUIDE

1. Einleitung

Vielen Dank, dass Sie Action Replay MAX erworben haben. Bereiten Sie sich darauf vor, eine neue Generation von Videospiel-Erweiterungen zu erleben!

Mit Action Replay MAX können Sie leistungsfähige, 100% inoffizielle Cheat Codes aktivieren, die Ihnen in allen neuen und großartigen PlayStation2-Spielen einen Vorteil verschaffen. Nicht nur das, sondern es gibt jetzt auch mehr Methoden als je zuvor, sich neue Codes zu beschaffen.

Ein revolutionäres neues Feature ist der MAX Media Player. Erstmals können Sie nun eigene CD-Rs auf einem PC brennen und sie auf Ihrer unmodifizierten PlayStation2 abspielen. Bereiten Sie sich darauf vor, eine neue Welt dramatischen digitalen Inhalts auf Ihrer PS2® zu erleben – unter anderem Musik, Filme und Retro-Games.

Aber damit nicht genug; es gibt viele weitere faszinierende Funktionen, unter anderem einen multiregionalen DVD Movie Player, Online-Chat und einen leistungsstarken Memory Manager, der Ihre Spielstände von einem USB Flash Drive herunterladen kann

Mit Action Replay MAX können Sie alles so spielen, wie Sie es gern möchten.

2. Erste Schritte – Ihre Spiele erweitern

a. Überblick

Legen Sie Ihre AR MAX Disc in den CD-Schlitten Ihrer PS2 ein und stecken eine Memory Card in einen freien Steckplatz der PS2 (oder einen USB Flash Drive in einen freien USB-Anschluss, vorn an Ihrer PS2®). Schalten Sie nun Ihre Konsole ein oder führen ein Reset durch, um AR MAX zu laden.

Wichtig: Sie benötigen eine PS2 Memory Card oder einen USB Flash Drive, um neue Action Replay Codes und Einstellungen zu speichern. .

Wenn AR MAX zum ersten Mal lädt, sehen Sie den ‚Home' Screen. Dort können Sie mithilfe des D-Pads (Richtungskreuz) oder des linken Analogsticks nach ‚LINKS' oder ‚RECHTS' gehen, um diverse Menüoptionen zu markieren. Drücken Sie die ‚X' Taste am Controller – wie bei den meisten Bildschirmen von AR MAX – um markierte Optionen zu wählen.

Auf dem ‚Home' Screen können Sie auch Ihre AR MAX Disc gegen eine PS2 Game Disc austauschen. Mit seiner einzigartigen automatischen Discerkennung bringt Action Replay Sie direkt zu den für das eingelegte Spiel verfügbaren Cheat Codes. Wenn Sie zu diesem Zeitpunkt eine DVD Filmdisc einlegen, bringt AR MAX Sie automatisch zum ‚DVD Region X' Screen.

Überall in AR MAX wird die ‚DREIECK'-Taste am Controller benutzt, um eine Funktion zu beenden oder um eine Stufe zurückzugehen

Der ‚Home' Screen von AR MAX



1. Expertenmodus
Für erfahrene Benutze, die mithilfe einer detaillierteren Oberfläche für Codelisten ihre Codes ‚handverlesen' möchten.

2. MAX Memory Manager
Überträgt Spielstände zwischen PS2 Memory Cards und USB Flash Drives, mit der Option, noch mehr Speicher frei zu machen, indem Daten komprimiert werden.

3. DVD Region X
Spielen Sie DVD-Filme jeder Region auf Ihrer PS2.

4. MAX Media Player
Spielen Sie digitale Musik, Filme und Retro-Games von CD-R oder Flash Drive auf einer normalen, unmodifizierten PS2.

5. MAX Instant Messenger
Interagieren Sie mit der Action Replay Community durch Live-Chat, private Nachrichten oder in den Codejunkies.com Diskussionsforen – alles von Ihrer PS2™ aus!

6. Einstellungen
Verändern Sie hier die Einstellungen von AR MAX, unter anderem Internetkonfiguration.

b. Quick Modus

i. Automatische Discerkennung

AR MAX erkennt alle PS2 Game-Discs, die zum Zeitpunkt seiner Herstellung verfügbar sind. AR MAX wird auch in der Lage sein, Discs aller neuer Spiele erkennen, für die Action Replay Codes hinzugefügt wurden.

Damit die automatische Discerkennung funktioniert, müssen Sie sich auf dem Home Screen befinden. Öffnen Sie den CD-Schlitten und tauschen Ihre AR MAX Disc gegen Ihre PS2™ Game-Disc aus. Schließen Sie den Schlitten und warten ein paar Sekunden, während AR MAX die Game-Disc überprüft.

Tipp: Sie können zu diesem Zeitpunkt auch eine Film-DVD einlegen. AR MAX wird sie als solche erkennen und Sie zum ‚DVD Region X' Bildschirm bringen.

Sobald eine Game-Disc erkannt ist, werden Sie zum Quick Modus Bildschirm geführt (wenn eine ‚Quick Modus' Codeliste für das erkannte Spiel verfügbar ist), wo Sie eine Liste aller Erweiterungen für dieses Spiel sehen. Wenn eine ‚Quick Modus' Codeliste für das Spiel nicht verfügbar ist, werden Sie zur ‚Expertenmodus' Codeliste für dieses Spiel geführt (weitere Informationen dazu finden Sie unter Expertenmodus, d – ii).

Tipp: Wenn Sie es vorziehen, dass AR MAX die verfügbaren Codes für ein bestimmtes Spiel standardmäßig in der Ansicht ‚Expertenmodus' darstellt (anstatt Quick Modus), können Sie das unter Einstellungen ändern (mehr Details in Abschnitt 6a).

Und wenn eine Disc nicht automatisch erkannt wird?

Es wird gelegentlich vorkommen, dass AR MAX eine eingelegte Game-Disc nicht erkennt. Das geschieht aus einem von zwei Gründen:

1) Ihr Action Replay hat keine Codes für das eingelegte Spiel.

In diesem Fall stellen Sie fest, dass Sie bei der Aufforderung, das Spiel in der Games-Liste von AR MAX zu suchen, Sie es nicht finden können. Sie müssen sich also zunächst neue AR MAX Codes für das betreffende Spiel beschaffen. Detaillierte Informationen dazu finden Sie in (Abschnitt 2c.

2) Action Replay hat Codes für Ihr Spiel, erkennt aber die Disc nicht

Das kann geschehen, wenn Sie eine andere Version des Spiels benutzen, als die, für welche die Discerkennung von Action Replay programmiert wurde. In diesem Fall können Sie meistens Ihre Disc mit dem Spiel in der AR MAX Games-Liste ‚neu assoziieren', indem Sie diesen Schritten folgen:

Sobald AR MAX die Disc gelesen hat, werden Sie zum Game Select Screen im Expertenmodus geführt. Markieren Sie dort den Namen des Spiels in der Liste (wenn es vorhanden ist) und drücken ‚X'. Sie werden dann zum Code Select Screen für das Spiel geführt. Aktivieren Sie dort einige Codes und spielen es (Abschnitt 2d, Teil iii). Diese Codes werden hoffentlich für Ihre Version des Spiels funktionieren; Sie können dann diese Codes zukünftig benutzen. AR MAX erinnert sich, mit welchem Spiel Sie Ihre Disc verknüpft haben und führt Sie in Zukunft direkt zu dem Spiel.

Wenn die Game-Codes für das Spiel, mit dem Sie ihre Disc verknüpft haben, jedoch nicht funktionieren, oder

Sie haben sie versehentlich mit dem falschen Spiel verknüpft, dann drücken Sie beim nächsten Mal, wenn AR MAX Sie zu den Codes für das verknüpfte Game führt, einfach ‚KREIS' auf dem Controller, und Sie kehren auf den Game Select Screen zurück. Wählen Sie dort das korrekte Spiel, soweit verfügbar, oder gehen Sie auf die Suche nach neuen AR MAX Codes für Ihr Spiel (s. Abschnitt 2c).



ii. Überblick

Den Quick Modus benutzen – Die Effektleiste

1. Optionsrad

Das Optionsrad auf der linken Seite zeigt ‚Symbole' der diversen verfügbaren Erweiterungen für Ihr Spiel an (das oben auf dem Screen angezeigt wird). Mit ‚HOCH' oder ‚RUNTER' auf dem Controller, oder dem linken Analogstick, drehen Sie das Rad im, bzw. entgegen dem Uhrzeigersinn und gehen durch die verschiedenen Optionen.

2. Optionsname

Das ist die Option, die Sie mit dem Optionsrad markiert haben, und unter ihr finden Sie eine Beschreibung ihrer Auswirkung auf das Spiel

3. Effektleiste

Die Effektleiste zeigt an, inwieweit Action Replay einen bestimmten Aspekt Ihres Spiel verändert. Benutzen Sie ‚LINKS' und ‚RECHTS' an Ihrem PS2™-Controller, um die Wirkung der gegenwärtig markierten Option zu ändern.

Wenn Sie die Effektleiste in der Mitte lassen, verändert Action Replay diesen Aspekt Ihres Spiels nicht.

Wenn Sie die Leiste ganz nach ‚+' verschieben, wird Action Replay größere Veränderungen an Ihrem Spiel bewirken.

Wenn Sie die Leiste ganz nach ‚–' verschieben, können Sie feststellen, dass AR MAX Ihr Spiel u.U. schwieriger macht.

Über der Effektleiste finden Sie den Namen des gegenwärtig gewählten Effekts (in diesem Beispiel „One Hit Kills") und seine detaillierte Beschreibung. Wenn Sie die Effektleiste verändern, sehen Sie, wie sich auch die Namen ändern.

Die Position, auf die Sie die Effektleiste stellen, ist die Einstellung, die AR MAX beim Start des Spiels benutzt.

Quick Modus – Auswahl aus einer Liste

Bei manchen Optionen können Sie nur einen Posten aus einer Liste wählen. Sie sehen dann eine ‚Liste' anstatt der Effektleiste.



a. Optionsrad

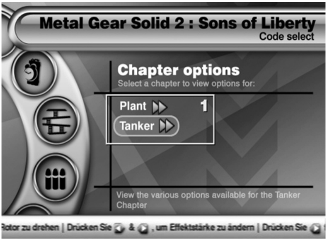
Drehen Sie das Rad mithilfe von ‚HOCH' oder ‚RUNTER'. Wenn eine Liste anstelle der Effektleiste erscheint, drücken Sie ‚RECHTS' auf dem Controller zum Zugriff auf sie.

b. Listenoptionen

Der Name der Listenoption wird in großem Text mit einer Wahl von Optionen angezeigt. Benutzen Sie ‚HOCH' oder ‚RUNTER', um die gegenwärtig gewählte Position zu ändern. Drücken Sie zum Abschluss ‚LINKS', um wieder Zugang zum Rad zu bekommen. Die in der Liste markierte Position ist die Einstellung, die AR MAX beim Start des Spiels benutzt.

Quick Modus – weitere Listenoptionen

Im Quick Modus sehen Sie gelegentlich eine ‚Erweiterte Liste' wie in der Abbildung.



1) Erweiterte Liste

Sie sehen, dass neben einer Position der erweiterten Liste kleine Pfeile angezeigt werden. Markieren Sie einfach die Position mithilfe von ‚HOCH' oder ‚RUNTER' und drücken ‚X'. Sie gelangen dann zu einem weiteren Optionsrad, in dem sich ausschließlich Optionen für die entsprechende Position der gewählten erweiterten Liste befinden.

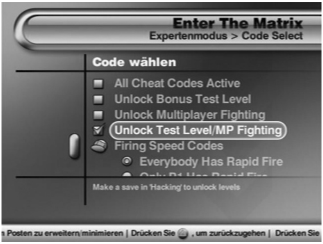
Nach Wahl der Optionen drücken Sie ‚DREIECK', um zur vorherigen Optionsliste zurückzukehren. Sie müssen die gewünschte Position der Optionsliste unbedingt markiert lassen, da dadurch bestimmt wird, welche Liste – wenn überhaupt – AR MAX im Verlauf des Spiels aktiviert.

ii. Das Spiel aktivieren

Wenn Sie mit den gewählten Optionen zufrieden sind, drücken Sie START auf dem Controller. Ein Dialogfenster erscheint, das Ihnen die Optionen ‚OHNE CODES STARTEN', ‚MIT CODES STARTEN' oder ‚CODES IM EXPERTENMODUS ÜBERPRÜFEN' bietet.

Um das Spiel mit den gewählten Optionen zu starten, wählen Sie ‚MIT CODES STARTEN' und drücken ‚X'. Oder Sie können auch ‚CODES IM EXPERTENMODUS ÜBERPRÜFEN' wählen, um zu sehen, genau welche Codes AR MAX für Sie aktiviert hat (s. unten).

iii. Codes im Expertenmodus überprüfen



Benutzeroberfläche von Expertenmodus

Im Expertenmodus finden Sie auf einen Blick heraus, welche Codes AR MAX infolge Ihrer Einstellungen im Quick Modus aktiviert hat. Im Expertenmodus sehen Sie eine Liste mit allen verfügbaren Codes für Ihr Spiel, und alle aktivierten Codes sind mit einem Häkchen markiert.

Auf diesem Bildschirm können Sie Codes verändern, die im Expertenmodus mit seiner tieferen Funktionalität aktiviert wurden. Weitere Informationen dazu finden Sie unter Abschnitt 2d, Teil iii.

Um das Spiel mit den von Ihnen gewählten aktivierten Codes zu starten, drücken Sie ‚START' auf dem Controller und wählen ‚MIT CODES STARTEN'.

c. Neue Codes beschaffen

Aktion Replay MAX ist bereits mit Tausenden von Codes der neusten und besten PS2 Games geladen, aber damit hört der Spaß noch nicht auf. Neue Action Replay Codes werden ständig von Datels erfahrenem Team von Codemachern kreiert. Wenn Sie sich ein neu erschienenes Spiel kaufen, müssen neue Codes in AR MAX eingegeben werden, um es aktuell zu halten. Dazu gibt es verschiedenen Methoden.

i. Online Codeupdates

Wenn Sie Zugang zu einer Breitbandverbindung und einem Netzwerkadapter für Ihre PS2™ haben, ist das Online Codeupdate die einfachste Methode, um Ihr AR MAX mit ALLEN neuen Codes zu aktualisieren.

Ehe Sie beginnen, müssen Sie eine PS2™ Memory Card oder einen USB Flash Drive einstecken. Wenn Ihr Datenträger nicht über genügend freien Speicher verfügt, werden Sie vor dem Download aufgefordert, einen anderen Datenträger zu benutzen.



Stellen Sie sicher, dass der Netzwerkadapter an Ihre PS2™ angeschlossen und mit dem Breitbandanschluss verbunden ist. Bei korrektem Anschluss entdeckt Action Replay beim Laden sofort die Internetverbindung. Sie bekommen die Option, online zu gehen und nach Updates zu suchen. Wählen Sie ‚Ja', und AR MAX verbindet sich mit dem codejunkies.com Server und erstellt eine Liste aller Codes, die seit der Erstellung Ihrer eigenen Codeliste neu erstellt oder verändert wurden.

Nach ein paar Sekunden wird Ihnen eine Liste aller neuen und aktualisierten Spiele präsentiert, und Sie werden gefragt, ob Sie das Update mit den neuen Codes herunterladen möchten. Wenn es darin Spiele gibt, für die Sie Codes haben möchten, wählen Sie ‚JA', um das Update herunterzuladen. Andernfalls wählen Sie ‚NEIN", um das Download zu überspringen.

Wenn Sie sich für ein Download entscheiden, sehen Sie eine Verlaufsleiste. Es dauert ein paar Sekunden, und das Update ist heruntergeladen. Die neuen Codes stehen Ihnen sofort nach Abschluss des Downloads zur Verfügung.

TOPP TIPP: Sie können die Online-Suche nach Updates auch vom Menü Einstellungen auslösen. Schauen Sie sich dazu die Informationen über das Einstellungsmenü an.

ii. USB Flash Drive

Mit EVO Drive (oder MAX Drive – s. www.codejunkies.com für Details) können Sie die neuste Codeliste über einen PC mit Internetverbindung herunterladen. Sie benötigen dazu die MAX Drive Software, die Sie auf der MAX Media Creator Disc finden. Folgen Sie diesen Schritten jedesmal, wenn Sie Ihre Codeliste mit EVO Drive aktualisieren möchten:

1) Schalten Sie Ihre PS2 mit eingesteckter PS Memory Card, aber ohne Disc im Laufwerk, ein.
2) Wählen Sie über den PS2 'Browser' die Memory Card.
3) Löschen Sie die Datei "Action Replay's Settings", wenn sie bereits vorhanden ist.
4) Schalten Sie Ihre PS2 aus.
5) Legen Sie EVO Drive in Ihren PC ein und laden die MAX Drive PC-Software (wenn Sie diese nicht schon installiert haben, kann sie auf der MAX Media Creator PC-Disc oder unter "Downloads" bei Codejunkies.com gefunden werden). Laden Sie die Liste herunter, indem Sie auf die Schaltfläche "AR MAX CODE LIST" klicken. Ziehen Sie die Liste auf Ihrem PC nach dem Download auf das Symbol "MAX Drive" im linken Fenster der MAX Drive Software. Dadurch wird die Liste auf Ihr EVO Drive kopiert.
6) Schalten Sie Ihre PS2 ein und laden die Action Replay MAX CD.
7) Legen Sie nach dem Laden von Action Replay MAX Ihr EVO Drive in die PS2.
8) Benutzen Sie MAX Memory Manager, um die Daten der Codeliste auf die PS2 Memory Card zu kopieren.
9) Nach Abschluss dieses Prozesses schalten Sie Ihre PS2 aus (Netzschalter auf der Rückseite). NICHT AUSSCHALTEN, WÄHREND ZU EVO DRIVE ODER MEMORY CARD GESCHRIEBEN WIRD!!! ***Anmerkung:*** Um sicher zu sein, bearbeiten Sie MAX Memory Manager BEVOR Sie Ihre PS2 ausschalten.
10) Nehmen Sie EVO Drive aus der PS2, lassen Sie aber die Memory Card eingesteckt.
11) Führen Sie ein Reset an Ihrer PS2 durch und lassen Action Replay MAX laden.
12) Wenn Sie den 'Expertenmodus' wählen, wird Action Replay MAX die neue Codeliste automatisch von der Memory Card laden.

iii. CD-R

Eine weitere neue Funktion ist die Fähigkeit, die neuste Codeliste über Ihren PC herunterzuladen und die Datei auf eine CD-R zu brennen. Sehen Sie für weitere Informationen und eine komplette Anleitung für diese Methode unter „Downloads" bei www.codejunkies.com nach.

iv. Manuelle Codeeingabe

Neue AR MAX Codes werden täglich bei www.codejunkies.com veröffentlicht, die einzige offizielle Quelle für offizielle Action Replay Codes. Sie können AR MAX Codes auch in führenden Videogames-Magazinen finden.

AR MAX Codes können mit der Codeeingabefunktion im Expertenmodus eingegeben werden. Sie können mit dem PS2™ Controller eingegeben werden, aber es geht viel schneller, wenn Sie ein PowerBoard benutzen, ein vollwertiges Keyboard, auch von Datel hergestellt (separat erhältlich – s. www.codejunkies.com für Details).

Egal ob sie neue Codes manuell für ein Spiel eingeben, das bereits auf Ihrer AR MAX aufgelistet ist, oder einen Code für ein neues Spiel eingeben, Sie müssen das im Expertenmodus tun. Unter Abschnitt 2d, Teil iv finden Sie heraus, wie das gemacht wird.

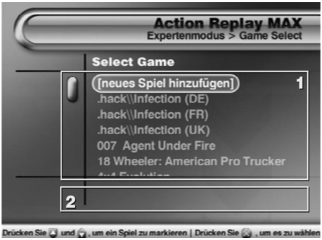
d. Expertenmodus

i. Einführung in den Expertenmodus

Der Expertenmodus wurde so entwickelt, dass Sie totale Kontrolle darüber haben, welche Codes für einen bestimmten Titel aktiviert oder deaktiviert sind. Die Oberfläche wird erfahrenen Benutzern von Action Replay weitgehend bekannt sein. Codes werden nun in einer Baumstruktur dargestellt, wobei Codes nach Charakter, Level, etc. gruppiert sind; dadurch sind sie leichter zu finden. AR MAX benutzt auch ein System von „Intelligenten Codes" – wenn Sie einen Code aktivieren, werden alle Codes deaktiviert, von denen bekannt ist, dass sie Konflikte bereiten können.

TOPP TIPP: Wenn Sie die Oberfläche des Expertenmodus' lieber als Standardansicht verwenden möchten, können Sie das auf dem Einstellungsbildschirm bestimmen. Wenn das eingestellt ist, werden Sie direkt zur Codeliste des Spiels im Expertenmodus geführt, wenn die Disc automatisch auf dem Home Screen erkannt wird.

ii. Überblick



Expertenmodus – Spiel wählen

Gehen Sie in den Expertenmodus, indem Sie ihn im Menü des AR MAX Home Screens wählen. Sie sehen nun den Select Game Screen.

1. Spielliste

Benutzen Sie ‚HOCH' oder ‚RUNTER' auf dem Controller, um durch die Liste der verfügbaren Spiele zu scrollen.

- Drücken Sie ‚X', um die Codes für das gewählte Spiel zu sehen.
- Drücken Sie ‚KREIS', um einen Spielnamen zu bearbeiten (oder F1 auf dem USB Keyboard).
- Drücken Sie ‚QUADRAT', um einen Spielnamen zu löschen (oder F2 auf dem USB Keyboard).
- Drücken Sie ‚DREIECK', um zum vorherigen Screen zurückzugehen (oder ESC auf dem USB Keyboard).
- Drücken Sie ‚X', wenn ‚Neues Spiel hinzufügen' markiert ist, um der Liste ein neues Spiel hinzuzufügen, und beginnen Sie, Codes manuell einzugeben (oder drücken Sie INS auf dem USB Keyboard).

2) Anmerkungen

Hier erscheinen Anmerkungen bezüglich des gegenwärtig markierten Spiels. Diese können sich auf die Version des Spiel (wenn es mehr als eine Version gibt) oder die Disc-Nummer (wenn das Spiel mehr als eine Disc umfasst) beziehen.

Expertenmodus – Codes wählen



Sobald Sie ein Spiel gewählt haben, erscheint der Screen ‚Codes wählen'. Wenn Sie nach einer automatischen Discerkennung in den Expertenmodus gekommen sind, ist dies der erste Screen, den Sie sehen.

1. Spielname

Das Spiel, das Sie gewählt haben, und für das Sie nun Codes sehen.

2. Codeliste

- Benutzen Sie ‚HOCH' und ‚RUNTER' am Controller, um durch die Liste der für das Spiel verfügbaren Codes zu scrollen.
- Drücken Sie ‚X', um einen Code zu wählen oder abzuwählen. Codes mit einem ‚Haken' werden aktiviert, wenn Sie Ihr Game spielen.
- Drücken Sie ‚X' auf einem Ordnersymbol, um die Codes in diesem Ordner anzuzeigen. Wiederholtes Drücken von ‚X' schließt den Ordner wieder.
- Drücken Sie ‚KREIS" auf einem Code, um ihn zu bearbeiten (oder F1 auf dem USB Keyboard).
- Drücken Sie ‚QUADRAT' auf einem Code, um ihn zu löschen (Anmerkung: Nur selbst hinzugefügte Codes können gelöscht werden, nicht aber vorinstallierte Codes) (oder F2 auf dem USB Keyboard).
- Drücken Sie ‚DREIECK', um zum vorherigen Screen zurückzugehen (oder ESC auf dem USB Keyboard).
- Drücken Sie ‚START, wenn Sie bereit sind, das Game mit allen angehakten Codes aktiviert zu spielen (oder F12 auf dem USB Keyboard).

3. Anmerkungen

Hier erscheinen alle Anmerkungen bezüglich der gegenwärtig markierten Codes, wie zum Beispiel wichtige Informationen, wie man einen Code im Spielverlauf verwendet. Stellen Sie sicher, dass Sie alle Anmerkungen für die Codes zur Kenntnis nehmen.

iv. Codes auswählen

Um Codes zu wählen, die Sie in Ihrem Spiel benutzen möchten, scrollen Sie mit ‚HOCH' und ‚RUNTER' durch die Codeliste. Benutzen Sie ‚X' oder ‚RECHTS', um Ordner mit Codegruppen zu öffnen, und drücken Sie ‚X', um einzelne Code zu wählen (angehakt) oder abzuwählen (nicht angehakt).

Manchmal stoßen Sie auf Codes, die einen „Radiobutton" anstelle eines Kästchens aufweisen. Sie können nur eine begrenzte Anzahl solcher Codes gleichzeitig aktivieren, da diese Code nicht alle zur gleichen Zeit benutzt werden können, weil sonst das Spiel abstürzen könnte.

Wenn Sie mit Ihrer Auswahl an Codes zufrieden sind, drücken Sie ‚START' (oder F12 auf dem USB Keyboard) auf dem Controller und wählen Sie, wenn dazu aufgefordert ‚SPIEL MIT CODES STARTEN'.

TOPP TIPP: Wenn Sie beim Spielen Probleme haben, nachdem Sie eine Vielzahl von Action Replay Codes aktiviert haben, versuchen Sie, mit weniger aktivierten Codes zu spielen. AR MAX versteht zwar die Kompatibilität zwischen Codes, es kann jedoch bestimmte Probleme aufgrund zu vieler gleichzeitig aktivierter Codes nicht voraussehen.

v. Codes hinzufügen, bearbeiten und löschen

AR MAX ist vollkommen anpassungsfähig, und Sie können Codes ganz leicht hinzufügen, bearbeiten, und löschen.

Etwaige Änderungen der Codeliste werden auf dem angeschlossenen Datenträger gespeichert und bei jeder Benutzung Ihres AR MAX automatisch geladen. Manuell hinzugefügte Codes (s. Abschnitt 2d, Teil iv) werden auch auf dem Datenträger gespeichert.

1) Codes hinzufügen

Wenn Sie eine Breitbandverbindung für Ihre PS2™ haben, empfehlen wir, dass Sie AR MAX neue Codes mittels der Funktion ‚Online-Update' (Abschnitt 2c, Teil I) hinzufügen. Manuelle Codeeingabe ist nur für Benutzer ohne Breitbandverbindung gedacht.

Infolge des selbstprüfenden Codesystems von AR MAX können Sie nur Codes von offiziellen Action Replay Quellen eingeben, wie www.codejunkies.com . Wenn Sie versuchen, ungültige Codes einzugeben, oder aber Codes fehlerhaft eingeben, warnt AR MAX Sie, und sie können die Eingabe nicht fortsetzen.

Ein neues Spiel hinzufügen

Wenn Sie auf dem Home Screen eine PS2™ Game-Disc einlegen (s. Abschnitt 2b, Teil i) und AR MAX sie nicht erkennt, müssen Sie der Codeliste von AR MAX manuell ein neues Spiel hinzufügen. Nach der Aufforderung, ein neues Game nach der automatischen Discerkennung (oder nachdem Sie vom Home Screen in den ‚Expertenmodus' gegangen sind) einzugeben, wählen Sie ‚Neues Spiel hinzufügen' oben in der Spielliste im ‚Expertenmodus' (oder drücken Sie INS auf dem USB Keyboard).



Neuen Spielnamen eingeben

Sie lernen hier, wie Sie einen neuen Spielnamen in Ihre Codeliste eingeben, zum Beispiel ‚Gran Turismo 4' oder ‚Metal Gear Solid 3'.

1) Texteingabefenster

Dort erscheint der eingegebene Text. Sie können entweder den PS2™ Controller benutzen, um durch das virtuelle Keyboard auf dem Screen zu navigieren, oder ein PowerBoard (vollwertiges PS2™ Keyboard, separat erhältlich von Datel – s. www.codejunkies.com für Details). Benutzen Sie den rechten Analogstick des Controllers. Um den Cursor durch den Text in diesem Fenster zu bewegen.

2) Befehlsoptionen

Benutzen Sie den D-Pad oder den linken Analogstick am Controller, um den Cursor über das virtuelle Keyboard (Abb. 3) und die Befehlsoptionen (Abb. 2) zu navigieren. Um eine Befehlsoption zu markieren, bewegen Sie den Cursor vom virtuellen Keyboard nach links und dann die Liste ‚HOCH' oder ‚RUNTER'. Drücken Sie zur Wahl einer Option ‚X', wenn sie markiert ist. Die Befehlsoptionen sind:

BEENDEN: Wählen Sie diese Option nach der Eingabe des Namens, um fortzufahren
ABBRECHEN: Annullieren Sie Ihre Änderungen und kehren zum vorherigen Screen zurück.
CAPS: Schaltet das virtuelle Keyboard zwischen Groß- und Kleinbuchstaben um, oder benutzen Sie die CAPS-Taste an Ihrem USB Keyboard.
INS/OVR: Schaltet die Eingabemethode des Keyboards zwischen EINFÜGEN (INS) und ÜBERSCHREIBEN (OVR) hin und her. Bei EINFÜGEN (Standard) wird jedes Zeichen dort eingefügt, wo der Cursor sich im Texteingabefenster befindet (Abb. 1). Bei ÜBERSCHREIBEN werden alle Zeichen überschrieben, die der Position des Cursors im Texteingabefenster folgen (Abb. 1)

3) Virtuelles Keyboard

Benutzen Sie das virtuelle Keyboard, um das Zeichen zu markieren, das eingegeben werden soll. Benutzen Sie den D-Pad am Controller, um ein Zeichen zu markieren, und drücken ‚X', um es einzutippen. Drücken Sie ‚QUADRAT', um das vorausgehende Zeichen zu löschen.

ANMERKUNG: Zusätzliche Zeichen sowie Controllersymbole und häufig benutzte Schlüsselwörter finden Sie auf dem Keyboard, wenn Sie weiter nach unten scrollen.



Wenn Sie mit dem eingegebenen Spielnamen zufrieden sind, markieren Sie die Befehlsoption BEENDEN (Abb. 2) und drücken ‚X'.

Einen Mastercode eingeben

Ein Mastercode ist ein besonderer Action Replay Code – ein Mastercode ist für jedes Spiel in Ihrer Codeliste erforderlich, und es ist immer der erste Code, der eingegeben werden sollte. Wenn Sie keinen Mastercode haben, lässt AR MAX Sie nicht fortfahren.

1. Spielname

Hier sehen Sie den Namen des Spiels, den Sie auf dem vorherigen Screen eingegeben haben.

2. Codeeingabe

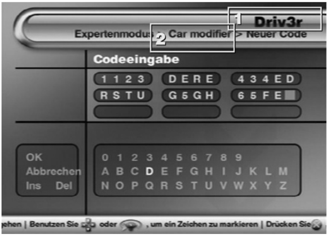
Die Codes von AR MAX sind alphanumerisch und sind immer das Mehrfache von 13 Zeichen lang. Benutzen Sie zur Eingabe des Mastercodes den D-Pad oder linken Analogstick des Controllers, um über das virtuelle Keyboard zu navigieren (s. oben, Virtuelles Keyboard), und den rechten Analogstick, um den Cursor über das Codeeingabegitter zu bewegen. Drücken Sie ‚X' auf dem Controller, um ein markiertes Zeichen einzutippen. Drücken Sie ‚QUADRAT' auf dem Controller, um das Zeichen vor der Cursorposition zu löschen. Um Zugang zu den unten aufgeführten Optionen zu bekommen, bewegen Sie den Cursor vom virtuellen Keyboard nach links und die Liste ‚HOCH' oder ‚RUNTER'. Drücken Sie ‚X', um eine Option zu wählen, wenn sie markiert ist. Dies sind die Befehlsoptionen:

BEENDEN: Nach der Eingabe des Mastercodes wählen Sie diese Option um fortzufahren.
ABBRECHEN: Damit brechen Sie Ihre Änderungen ab und kehren auf den vorhergegangenen Bildschirm zurück.
INS: Wenn Sie mehr als eine komplette Zeile des Mastercodes (13 Zeichen) eingegeben haben, können Sie Zeilen in das Codeeingabegitter einfügen. Das ist besonders nützlich, wenn Sie bei der Eingabe eine Zeile übersehen haben und sie nachträglich zwischen zwei korrekten Zeilen eingeben möchten. Um eine Leerzeile einzugeben, drücken Sie ‚X' auf der INS-Steuerung.
DEL: Wenn Sie die Codeeingabe begonnen haben, können Sie eine ganze Zeile löschen, indem Sie ‚X' auf der DEL-Steuerung drücken.

Anmerkung: Drücken Sie nicht ‚DEL', wenn Sie nicht die ganze eingegebene Codezeile löschen wollen.

Wenn Sie den Mastercode komplett eingegeben haben, markieren Sie die Option ‚OK' und drücken ‚X'

TOPP TIPP: Wenn Sie die Meldung „ungültiger AR MAX Code" bekommen, sollten Sie zurückgehen und überprüfen, dass Sie den Code korrekt eingegeben haben. Wenn Sie sicher sind, dass er korrekt eingegeben wurde, sollten Sie nachprüfen, dass Ihr AR MAX Code aus einer offiziellen Quelle stammt (zum Beispiel www.codejunkies.com). Wenn Sie den Code und seine Herkunft überprüft haben, aber trotzdem nicht fortfahren können, sollten Sie bei Datels Technischem Support nachfragen (s. Abschnitt 8).



Eine neuen Codenamen eingeben

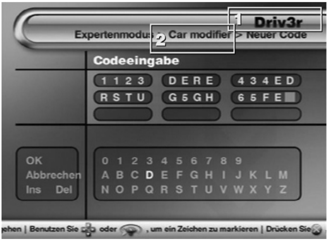
Nach der Eingabe eines Spielnamens und eines Mastercodes können Sie Codes für das neue Spiel eingeben. Wenn Sie einen neuen Code für ein bereits auf dem AR MAX bestehendes Spiel eingeben möchten, geschieht das auf dem Screen, nachdem Sie ‚Neuen Code hinzufügen' auf dem Code Select Screen für das ausgewählte Spiel gewählt haben.

Der Name Ihres Spiels wird oben auf dem Bildschirm angezeigt (Abb. 1).

Jeder Codename ist eine Beschreibung dessen, was der Code nach seiner Aktivierung bewirkt, zum Beispiel „Unendlich Leben", „Alle Levels freigeschaltet" oder „Alle Schlüssel haben". Die Methode zur Eingabe eines neuen Codenamens ist die selbe wie die bei der vorausgegangenen Eingabe des Spielnamens (s. oben).

Wo Codenamen spezifische Anweisungen enthalten (z. B. „zum Aktivieren ‚R1' drücken"), können Sie auf dem virtuellen Keyboard nach unten scrollen, wo Sie eine grafische Repräsentation der Tasten an Controller finden. Sie finden dort auch häufig benutzte Schlüsselwörter, um die Eingabe der Codenamen zu beschleunigen. Um eine Button-Grafik oder ein Schlüsselwort zu benutzen, drücken Sie darauf mit ‚X' auf dem Controller, wie auf jedes andere Zeichen auch.

Nach Eingabe des Codenamens sollten Sie den Cursor zum Menü links auf dem Screen bewegen und ‚OK' wählen, um fortzufahren.



Einen neuen Code eingeben

Oben auf diesem Screen finden Sie den Namen des Spiels (Abb. 1) und des Codes (Abb. 2)

Der Eingabemechanismus zur Codeeingabe ist identisch mit dem Screen ‚Eingabe eines Mastercodes' (s. oben).

Nach Abschluss der Codeeingabe gehen Sie zum Menü links auf dem Screen und wählen ‚OK', um den Vorgang abzuschließen. Sie werden nun wieder zum Code Select Screen gebracht.

Vom Code Select Screen können Sie die gerade eingegebenen Codes aktivieren (s. oben), oder Sie können ‚Neuen Code eingeben' wählen, um dem derzeit gewählten Spiel einen weiteren Code hinzuzufügen. In diesem Fall erscheint der bereits zuvor beschriebene Screen ‚Neuen Codenamen eingeben'.

2) Spiele / Codes bearbeiten

Einen Spielnamen oder Mastercode bearbeiten

WICHTIGE ANMERKUNG: Gelegentlich kann es erforderlich sein, einen Mastercode für ein bestimmtes Spiel zu aktualisieren. Dazu müssen Sie den offiziellen AR MAX Mastercode für das entsprechende Spiel haben, für das Sie den Mastercode ändern möchten. Wenn Sie den Mastercode zu etwas Anderem ändern als zu einem aktualisierten AR MAX Mastercode für Ihr Spiel, funktionieren Ihre Codes nicht.

Sie können den Namen jedes Spiels in der AR MAX Spielliste bearbeiten oder den Wert seines Mastercodes ändern (vorausgesetzt, Sie haben einen alternativen, gültigen Mastercode). Gehen Sie dazu in den AR MAX ‚Expertenmodus', wählen den entsprechenden Spielnamen und drücken ‚KREIS' auf dem Controller. Der Screen ‚Spielnamen bearbeiten' wird aufgerufen, auf dem Sie den Namen des gewählten Spiels mit der identischen Methode wie unter ‚Einen neuen Spielnamen eingeben'(s. 2d, iv Teil 1) ändern können. Sie können den

Spielnamen auf diesem Screen ändern oder ‚OK' wählen, um zum Screen ‚Mastercode bearbeiten' zu gelangen. Wenn Sie einen aktualisierten Mastercode aus einer offiziellen AR MAX Quelle eingeben möchten, verfolgen Sie die identische Methode wie unter ‚Einen neuen Mastercode eingeben'. Nach erfolgter Eingabe drücken Sie ‚OK', um den Vorgang zu beenden.

Einen Codenamen oder Codewert bearbeiten

WICHTIGE ANMERKUNG: Um den Wert eines normalen AR MAX Codes zu ändern, müssen Sie einen offiziellen Code für das Spiel haben, dessen Code sie ändern möchten.

Sie können den Namen jedes Codes in der AR MAX Codeliste bearbeiten oder seinen Wert ändern (vorausgesetzt, Sie haben einen alternativen, gültigen Code). Gehen Sie dazu in den AR MAX ‚Expertenmodus', wählen den entsprechenden Spielnamen, markieren den Code, den Sie bearbeiten möchten und drücken ‚KREIS' auf dem Controller. Der Screen ‚Einen Codenamen bearbeiten' wird aufgerufen, auf dem Sie den Namen des gewählten Codes mit der identischen Methode wie unter ‚Einen neuen Codenamen eingeben'(s. 2d, iv Teil 1) ändern können. Sie können gegebenenfalls den Codenamen auf diesem Screen ändern oder ‚OK' wählen, um zum Screen ‚Mastercode bearbeiten' zu gelangen. Wenn Sie einen aktualisierten neuen Codewert eingeben möchten, verfolgen Sie die identische Methode wie unter ‚Einen neuen Code eingeben'. Nach erfolgter Eingabe, oder wenn Sie den Code nicht ändern möchten, drücken Sie ‚OK', um den Vorgang zu beenden.

2) Games / Codes löschen

Nur Spiele und Codes, die Sie selbst hinzugefügt haben, können von AR MAX gelöscht werden. Vorinstallierte Codes können nicht gelöscht werden, da sie auf der AR MAX Disc gespeichert sind, die nur gelesen werden kann.

Wichtige Anmerkung: Wenn Sie ein manuell eingegebenes Spiel löschen, verlieren Sie alle damit verbundenen Game-Codes, und Sie können diese Aktion nicht rückgängig machen.

Um ein selbst eingegebenes Spiel zu löschen, gehen Sie in den ‚Expertenmodus' von AR MAX, markieren den Namen des Spiels und drücken ‚QUADRAT' auf dem Controller. Sie werden zu einer Bestätigung aufgefordert, dass Sie das Spiel löschen wollen; drücken Sie ‚JA', um das Spiel zu löschen, ‚NEIN', um abzubrechen.

Um einen bestimmten Code zu löschen, den Sie selbst eingegeben haben, gehen Sie in den ‚Expertenmodus' von AR MAX und wählen das entsprechende Spiel. Markieren Sie auf dem Code Select Screen den Code, der gelöscht werden soll und drücken ‚QUADRAT' auf dem Controller. Sie werden zu einer Bestätigung aufgefordert, dass Sie den Code löschen wollen; drücken Sie ‚JA', um ihn zu löschen, ‚NEIN', um abzubrechen.

Wenn Sie ‚QUADRAT' auf dem Namen eines Spiels drücken, das entweder vorinstalliert war oder durch ein automatisches Update hinzugefügt wurde, werden Sie gefragt, ob Sie alle vom Benutzer eingegebenen Codes löschen möchten. Wählen Sie ‚JA', um alle Codes für das gewählte Spiel zu löschen, die nicht vorinstalliert waren oder in einem automatischen Update hinzugefügt wurden, ‚NEIN', um abzubrechen.

3. MAX MEMORY MANAGER

i. Einleitung

MAX Memory Manager™ erweitert die Funktionalität Ihrer PS2 Memory Card oder Ihres USB Flash Drive weit über die Grenzen eines konventionellen Datenträgers für die PS2® hinaus.

Die mitgelieferte PS2®- und PC Memory Manager Software enthält alle erwarteten Memory Card Verwaltungsfunktionen, wie das Kopieren und Verschieben von Dateien zwischen Ihrer PlayStation®2 und einem PC (USB Flash Drive erforderlich), und sogar die Komprimierung von Dateien auf der Memory Card, um mehr Speicher verfügbar zu machen.

Sie haben nun über eine PlayStation®2 mit Breitbandverbindung oder einen PC mit Internetverbindung Zugang zu erweiterten Fähigkeiten zum Herunterladen und Tauschen von Games-knackenden PS2® Spielständen und sogar EyeToy™ Videoclips.

Anmerkung: Um Daten, die auf einem USB Flash Drive gespeichert sind, in PlayStation®2 Spielen und

Anwendungen zu benutzen, müssen die Dateien zuerst mit dem Memory Manager auf eine Standard PS2® Memory Card übertragen werden. Spiele und Anwendungen haben keinen direkten Zugriff auf die Spielstände von MAX Drive™. Action Replay MAX Codelisten können jedoch auf einem USB Flash Drive gespeichert und beim Aufbooten erkannt werden.

ii. Steuerung

Die Steuerung von MAX Memory Manager™ auf der PS2® erfolgt folgendermaßen:

'X', um zu drücken, wählen oder bestätigen
'Dreieck', um eine Stufe zurückzugehen
'Quadrat', um zu löschen
'D-Pad' oder 'Analogstick', um durch Listen zu scrollen

Wenn ein 'virtuelles Keyboard' auf dem Bildschirm erscheint, navigieren Sie es folgendermaßen:

'D-Pad' zum Markieren von Tasten
'X' zur Eingabe einer Taste
'Quadrat' zum Löschen des vorhergehenden Zeichens

Die folgenden Elemente werden benutzt, indem man sie markiert und 'X' drückt:

'OK', um abzuschließen
'Cancel', um zu löschen und zurückzugehen
'caps/CAPS', um zwischen Groß- und Kleinbuchstaben zu wechseln
'Ins'/'Ovr', um zwischen Einfügen und Überschreiben zu wechseln.

Im Hauptmenü finden Sie folgende Optionen:

Eigene Datenträger
Das ruft die Memory Card Verwaltungsoberfläche auf, auf der Sie Dateien zwischen mehreren Datenträgern kopieren, verschieben, löschen, komprimieren und extrahieren können, u.a. USB Flash Drives und Standard PlayStation®2 Memory Cards.

Spielstände beschaffen
Hier können Sie durch auf der MAX Memory Disc vorinstallierte Power-Saves und sogar durch online verfügbare Spielstände suchen und sie auf Ihre Memory Card herunterladen.

Eigener Benutzerbereich
Das ist Ihr eigener Platz auf unserem Online-Server. Ehe Sie Ihren Benutzerbereich aktivieren können, müssen Sie sich zuerst registrieren. Danach wird dieser Bereich benutzt, um Spielstände auf den MAX Memory Server hochzuladen, in Ihrem Bereich gespeicherte Spielstände zu löschen und zu bestimmen, ob Spielstände geheim oder nur für Ihre Freunde sind, oder von jedem heruntergeladen werden können.

iii. Verwaltung von Spielständen

Der Abschnitt , Eigene Datenträger' im Memory Manager ermöglicht die Ansicht und Verwaltung von Inhalt, der auf MAX Drive™ und anderen Memory Cards gespeichert ist, u.a. Kopieren, Verschieben. Löschen, etc. Sie können Spielstände auch komprimieren, um bis zum Zehnfachen auf Ihrem Datenträger zu speichern.

Anmerkung: Spielstände müssen 'extrahiert' werden, ehe sie in Spielen benutzt werden können.

Die Oberfläche ist grafisch und intuitiv und kann in wenigen Minuten gemeistert werden. Stellen Sie am Anfang sicher, dass ein Datenträger in Ihrer Konsole eingesteckt ist.



a. Primären Datenträger wählen

Wenn Sie „Eigene Datenträger" im Hauptmenü wählen, werden Sie aufgefordert, den zu verwaltenden Datenträger zu wählen. Gemäß der an der PS2® angeschlossenen Datenträger haben Sie bis zu drei Wahlmöglichkeiten – USB Flash Drive (USB-Anschluss), Memory Card 1 (Memory Card in Steckplatz 1) und Memory Card 2 (Memory Card in Steckplatz 2). Wählen Sie jetzt den Datenträger, von dem Sie Spielstände kopieren/speichern/verschieben/löschen möchten.

Datenträger wählen – Benutzen Sie ‚LINKS' und ‚RECHTS', um einen Datenträger als Primärdatenträger zu markieren. Drücken Sie ‚X', um ihn zu wählen und machen Sie weiter.

Datenträger formatieren – Benutzen Sie ‚LINKS' und ‚RECHTS', um einen Datenträger im Auswahlfenster zu markieren und drücken Sie ‚QUADRAT'. Formatieren löscht ALLE Daten auf dem gewählten Datenträger. Wählen Sie dann ‚JA', um zu bestätigen.

Sie können nur Datenträger wählen, die zu diesem Zeitpunkt an der PS2® angeschlossen sind. Um Spielstände auf einem anderen Datenträger zu verwalten, können Sie zu diesem Zeitpunkt noch Memory Cards einstecken oder entfernen. Der Bildschirm wird entsprechend aktualisiert.



b. Überblick

Nach der Wahl eines Datenträgers als Primärdatenträger sehen Sie die Benutzeroberfläche für den Memory Manager. Darauf können Sie den Inhalt der gewählten Memory Card einsehen und eine Anzahl von Aktionen hinsichtlich der auf diesem Datenträger gespeicherten Spielstände ausführen.

Datenträgername – Der Name des gewählten Datenträgers wird hier angezeigt.

Datenträgerdetails – Details über die Anzahl der gewählten Dateien und ihrer Gesamtgröße werden über der Inhaltsliste angezeigt (Abb. 3). Diese Werte ändern sich je nach gewählten/abgewählten Dateien.

Anmerkung: Wenn Sie Spielstände wählen, die bereits auf dem Datenträger komprimiert sind, wird ihre komprimierte Größe angezeigt.

Inhaltsliste des Datenträgers – Alle auf dem gewählten Datenträger gespeicherten Spielstände werden aufgelistet. Mit ‚HOCH' und ‚RUNTER' auf dem Controller markieren Sie Spielstände in der Liste. Mit ‚X' werden sie gewählt/abgewählt.

3D Symbolanzeige – Ein paar Sekunden, nachdem ein Spielstand markiert wurde, zeigt Memory Manager hier sein 3D-Symbol an.

Anmerkung: Wenn ein Spielstand komprimiert auf dem Primärdatenträger gespeichert wurde, wird sein Symbol entsprechend dargestellt.

Wählen Sie Spielstände, indem Sie Saves in der Inhaltsliste des Datenträgers (Abb. 3) markieren und ‚X' drücken. Drücken Sie nach Ihrer Wahl ‚RECHTS' auf dem Controller, um eine Aktion zu wählen.

Drücken Sie ‚SELECT' auf dem Controller, um alle Dateien zu wählen/abzuwählen.

Wenn Sie auf dem Controller ‚RECHTS' drücken, springt der Cursor zur Liste der Aktionssymbole rechts auf dem Bildschirm. Mit ihnen bestimmen Sie, welche Aktion mit den im Fenster der Inhaltsliste des Datenträgers markierten Spielständen ausgeführt wird.
on your controller to highlight different saves in the list. Press 'X' to select and deselect save files.



Das Aktionsmenü benutzen

Zugriff auf die Symbole des Aktionsmenüs im Fenster rechts auf dem Bildschirm erfolgt durch Drücken von ‚RECHTS' auf dem Controller. Mit den Symbolen werden Aktionen mit den im Fenster der Inhaltsliste des Datenträgers markierten Spielständen ausgeführt (s. oben).

Wahl der Aktion

Benutzen Sie bei aktivem Aktionsmenü ‚HOCH' und ‚RUNTER' auf dem Controller, um Aktionen für die im Fenster der Inhaltsliste des Datenträgers markierten Spielständen zu markieren. Nach der Wahl der gewünschten Aktion drücken Sie ‚RECHTS' auf dem Controller noch einmal, um einen Zieldatenträger für die Aktion auszuwählen.

Um zum Beispiel zwei Spielstände von der Memory Card in Steckplatz 1 zu einer Memory Card in Steckplatz 2 zu verschieben, würden Sie folgendermaßen vorgehen:

1) Wählen Sie MEM 1 als Primärdatenträger (auf dem ersten Bildschirm).
2) Markieren Sie die Spielstände, die kopiert werden sollen und wählen sie mit ‚X'.

3) Drücken Sie ‚RECHTS', um zum Aktionsmenü zu gehen, dann ‚RUNTER', um die Aktion VERSCHIEBEN zu markieren.
4) Drücken Sie dann ‚RECHTS' zweimal, um MEM 2 als Zieldatenträger zu wählen.
5) Drücken Sie schließlich ‚X', um die beiden ausgewählten Dateien von MEM 1 zu MEM 2 zu verschieben.
6) Oben auf dem Bildschirm zeigt eine Verlaufsleiste den Übertragungsstatus an.

Beschreibung der Aktionssymbole

Wenn Sie Aktionssymbole markieren, erscheinen Ihre Namen direkt über ihnen. Sie sehen den gerade gewählten Zieldatenträger (wenn einer gewählt ist), seine Gesamtgröße und den verfügbaren Speicherplatz.

c. Die Aktionen von MAX Memory Manager

Es folgt eine Beschreibung dessen, was die diversen Aktionen von MAX Memory Manager bewirken:



KOPIEREN
Kopiert eine Datei von einem Datenträger zum anderen. Die ursprüngliche Datei verbleibt auf dem Primärdatenträger.

d.



VERSCHIEBEN
Verschiebt eine Datei von einem Datenträger zum anderen.Die ursprüngliche Datei wird vom Primärdatenträger gelöscht.



LÖSCHEN
Löscht die Datei permanent vom Primärdatenträger



KOMPRIMIEREN
Erstellt eine komprimierte Kopie des gewählten Spielstands. Der ursprüngliche Spielstand verbleibt in unkomprimierter Form auf dem Primärdatenträger.



EXTRAHIEREN
Erstellt eine unkomprimierte Kopie eines komprimierten Spielstands. Nur komprimierte Spielstände können extrahiert werden. Der ursprüngliche Spielstand verbleibt in seiner komprimierten Form auf dem Primärdatenträger.

Datenträger von MAX Memory Manager

Folgende Datenträger können an MAX Memory Manager angeschlossen werden:

MEMORY CARD IN SLOT 1
Dieses Symbol repräsentiert die in Steckplatz 1 installierte PS2® Memory Card Ihrer PS2®, wenn

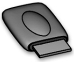
verfügbar.



MEMORY CARD IN SLOT 2
Dieses Symbol repräsentiert die in Steckplatz 2 installierte PS2® Memory Card Ihrer PS2®, wenn verfügbar.



USB FLASH DRIVE IN USB PORT
Dieses Symbol repräsentiert PS2® MAX Drive™ in einem der USB-Anschlüsse Ihrer PS2®.



iv. Wo man neue Spielstände finden kann

AR MAX öffnet Ihnen die Tür zu einer ganzen Welt von Online-Inhalt, unter anderem auch Spiele knackende Spielstände der Profis von Datel. Sie können auch Spielstände herunterladen, die von anderen Spielern erstellt und hochgeladen wurden, und sogar EyeToy™ Videoclips.

MAX Memory™ bietet zwei Methoden, um neue Spielstände auf Ihre PlayStation®2 herunterzuladen:
Mit dem PC (mithilfe eines Flash Drives wie MAX Drive™)

Es ist kinderleicht, Spielstände mit einem PC mit Internetverbindung auf einen Flash Drive herunterzuladen. Stellen Sie dazu sicher, dass Sie die im Lieferumfang von AR MAX enthaltene Memory Manager PC-Software installiert haben.

Führen Sie die Memory Manager PC-Software aus. Sie sehen zwei Fenster „USB DRIVE" links und „DATABASE" rechts. Im linken Fenster sehen Sie alle Spielstände auf Ihrer lokalen Festplatte. Stecken Sie den USB Flash Drive ein, und eine neuer Laufwerkbuchstabe erscheint in diesem Fenster. Sie können nun Dateien durch Ziehen und Loslassen zwischen Datenträgern verschieben.

Klicken Sie auf das „+" Symbol in „DATABASE", und Sie haben zwei Optionen – „Online Community Saves" und „Online Power-Saves". Zu diesem Zeitpunkt muss Ihre Internetverbindung aktiviert sein. Sie können dann den Inhalt des Codejunkies.com Servers einsehen, indem Sie auf ein „+" Symbol klicken, um ein Verzeichnis zu erweitern, oder auf „-" um es zu minimieren.

Community Saves sind Spielstände, die von anderen PS2-Spielern erstellt wurden; Power-Saves sind spezielle Games-bustende Saves der Programmierer von Datel.

Um sich einen Spielstand zu holen, ziehen Sie ihn einfach mithilfe der Maus vom DATABASE-Fenster in das USB Drive Fenster. Sie können Spielstände direkt auf den USB Flash Drive ziehen oder auf einem beliebigen Laufwerk speichern, zum Beispiel auf Ihrer lokalen Festplatte.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste klicken, wenn sich der Cursor über einem Spieltitel befindet, wird der Befehl „Refresh / Aktualisieren" verfügbar. Damit aktualisieren Sie die Liste der Spielstände auf Ihrem Bildschirm mit neuen Saves, die seit dem letzten Mal verfügbar sind. Diese Aktion kann auch im USB Drive Fenster ausgeführt werden.

Im USB Drive Fenster können Sie auch Spielstände auf jedem Laufwerk löschen, indem Sie auf sie rechtsklicken und „Datei löschen" wählen.

Klicken Sie auf den „CODEJUNKIES" Button oben auf dem Bildschirm, um die offizielle MAX Drive Homepage zu besuchen.

Klicken Sie auf den „AR MAX CODELIST" Button (oder rechtsklicken Sie im MAX DRIVE Fenster auf einen Laufwerkbuchstaben), um die neusten Action Replay MAX Codes auf Ihren USB Flash Drive herunterzuladen.
Mit der PlayStation2

Wenn Sie eine Breitbandverbindung für Ihre PS2® haben (zum Beispiel über Sonys Netzwerkadapter), können Sie Spielstände direkt vom Codejunkies.com Server auf Ihre Konsole herunterladen. Dazu müssen Sie sicherstellen, dass Sie Ihre Internetverbindungsoptionen korrekt konfiguriert haben (s.

Optionen) und Ihr Netzwerkadapter mit Ihrer PS2 und dem Breitbandanschluss verbunden ist.

Wenn Sie im Hauptmenü ‚Saves beschaffen' wählen, entdeckt MAX Memory™ automatisch den Netzwerkadapter und fragt nach der Quelle der Spielstände; wählen Sie ‚Online'. Die Leiste zeigt den Verbindungsstatus an, und nach wenigen Sekunden sollte die Verbindung hergestellt sein. Wählen Sie im Fall von Fehlermeldungen ‚Neuer Versuch'. Sollte der Fehler weiterhin bestehen, überprüfen Sie Ihre Anschlüsse und die Einstellungen der Optionen (s. Einstellungen der Internetverbindung).

Nach erfolgter Verbindung sehen Sie eine Liste von Ordnern mit verschiedenen Save-Dateien zum Herunterladen. Diese ändern sich von Zeit zu Zeit, wenn neuer Inhalt hinzugefügt wird, aber die Folgenden sollten Sie im Auge behalten:

a) Powersaves:
Diese wurden von Datels Team von professionellen Spielern erstellt, und sie enthalten hohe Abschlussstufen oder interessante Situationen, denen Sie entkommen müssen! Die Powersaves erweitern das Spielerlebnis ganz erheblich.

b) Community Saves:
Das sind Spielstände, die von anderen MAX Memory™ Benutzern hochgeladen wurden. Jeder registrierte MAX Memory™ Benutzer mit einer Breitbandverbindung kann eigene Saves zur gemeinsamen Nutzung mit der Community hochladen. Im Ordner Community befinden sich viele Kategorien, die man durchsuchen kann. Viel Spaß!

c) EyeToy™ Movies:
Eine der faszinierendsten Anwendungen für den MAX Memory Online-Server ist die Fähigkeit, EyeToy™ Dateien mit anderen MAX Memory™ Benutzern aus aller Welt zu tauschen. Öffnen Sie einfach die Kategorie EyeToy™, und Sie finden dort viele aufregende Unterkategorien wie ‚Karaoke' und ‚Kurzfilme'!

d) Individueller Benutzerinhalt:
Wenn Sie den Benutzernamen einer Person kennen, können Sie ‚Nach Benutzer suchen' benutzen und den Benutzernamen eingeben (s. Keyboard, Abschnitt 1c). Bei korrektem Benutzernamen rufen Sie eine Liste der von dieser Person hochgeladenen Spielstände auf. Nur vom Benutzer als öffentlich bestimmte Saves werden angezeigt. Als Alternative können Sie auch in einem ‚Buddy' Ordner nachschauen, um privaten Inhalt eines Benutzer einzusehen. Sie können Ihre ‚Buddy-Liste' im Abschnitt ‚Eigenes Konto' erstellen und aktualisieren.

Anmerkung: Um Ihre Buddy-Liste anzeigen zu lassen, müssen Sie registriert und angemeldet sein.

Öffnen Sie Ordner, markieren und laden Sie Spielstände herunter, wie in Abschnitt 3b beschrieben. Gelegentlich wird bei bestimmten Suchen nach zusätzlichen Informationen gefragt. Drücken Sie dann ‚X', um ein Feld zu bearbeiten und benutzen Sie das Keyboard auf dem Bildschirm (beschrieben in Abschnitt 1c).

WICHTIG: Wenn Sie Spielstände auf einen Datenträger herunterladen, der bereits Saves für das selbe Spiel enthält, werden diese überschrieben. Sie sollten IMMER zuerst ein Backup erstellen oder eine andere Memory Card benutzen. Sie sollten NIEMALS einen Datenträger im Verlauf einer Datenübertragung entfernen, da Sie sonst Ihre Daten und/oder Card beschädigen können

TOPP TIPP: Möchten Sie die Community an einem Ihrer tollen Spielstände teilhaben lassen? Dann besuchen Sie doch mal das Diskussionsforum bei www.codejunkies.com, wo Sie mit anderen Spielern direkt über alles Mögliche im Zusammenhang mit Spielständen chatten können.

v. Hochladen und gemeinsame Nutzung von Spielständen online

a. Einführung

Wollen Sie beweisen, dass Sie der größte Schöpfer von Spielständen in der Welt sind? Der halbe Spaß der MAX Memory™ Online-Community ist, dass Sie ihren persönlichen Inhalt mit der Welt teilen können. Dazu können Sie entweder die mitgelieferte Memory Manager PC-Anwendung oder eine PS2® mit Breitbandverbindung und die Suite von Extras bei MAX Memory Manager benutzen.
Für die PS2® müssen Sie ein registrierter Benutzer der MAX Memory™ Community sein (das ist gratis und dauert nur ein paar Sekunden). Nach der Registrierung können Sie Ihre Saves hochladen, bestimmen, welche gemeinsam genutzt oder privat gehalten werden, und eine Liste Ihrer Online-Buddies erstellen, mit denen Sie privaten Inhalt teilen können (wie EyeToy™ Movieclips).

Die folgende Anleitungen beziehen sich auf das Hochladen von Spielständen mit dem MAX Memory Manager™ und einer PS2® mit Breitbandanschluss.

b. Registering and logging in

1) Registrieren:

Wenn Sie ‚Eigener Benutzerbereich‘ im Hauptmenü wählen, werden Sie aufgefordert, sich anzumelden oder ein neues Konto zu erstellen. Das ist nur ein einziges Mal erforderlich. Um sich als neuer Benutzer zu registrieren, markieren Sie den ‚Rotor‘ unten auf dem Anmeldebildschirm und benutzen ‚RECHTS‘ und ‚LINKS‘, um ihn auf ‚Neues Konto erstellen‘ zu bringen, und drücken ‚X‘. Füllen Sie dann die Felder auf dem nächsten Bildschirm folgendermaßen aus:

Benutzername
Das ist der Name, der Ihre hochgeladenen Saves begleitet. Mit diesem Namen melden Sie sich auch an, und andere Benutzer suchen unter ihm nach Ihren Saves. Sie können keinen Benutzernamen wählen, der bereits einem anderen Benutzer zugeordnet ist; Sie müssen ihn u.U. ändern, bis er einzigartig ist. Der Benutzername muss aus mindestens vier Zeichen in Kleinschrift bestehen. Dieses Feld muss ausgefüllt sein, damit Sie sich registrieren können.

Passwort
Das Passwort wird benutzt, wenn Sie sich anmelden. Es muss nicht einzigartig sein. Nach der Eingabe des Passworts werden Sie aufgefordert, es zur Bestätigung noch einmal einzugeben. Es muss mindestens vier Zeichen in Kleinbuchstaben enthalten. Dieses Feld muss ausgefüllt sein, damit Sie sich registrieren können.

Echter Name
Ihr echter Name wird zusammen mit Ihren Spielständen und auch Ihren Buddies angezeigt (es muss aber nicht Ihr offizieller Name sein). Sie können diesen Namen jederzeit ändern; die Änderung wird sofort angezeigt und dieses Feld muss nicht einzigartig sein.

Geburtsdatum
Markieren Sie zur Eingabe Ihres Geburtsdatums die Steuerung und drücken ‚X‘. Der Cursor markiert MONAT und Sie verändern den Wert mit ‚HOCH’ und ‚RUNTER‘ auf dem Controller. Drücken Sie dann ‚RECHTS‘, um TAG zu markieren und ändern den Wert wie zuvor. Drücken Sie wieder ‚RECHTS‘ und ändern JAHR. Drücken Sie zum Abschluss ‚X‘.

Geschlecht
Benutzen Sie ‚LINKS‘ und ‚RECHTS‘, um den Wert des Rotors zu ändern.

Profil
Falls Sie wünschen, können Sie hier ein kurzes Profil eingeben, das angezeigt wird, wenn jemand die Details einer von Ihnen hochgeladenen Datei einsieht. Ihr Profil wird auch von Ihren Buddies in ihren Buddies-Ordnern gesehen.

Markieren Sie zum Abschluss den Rotor am Fuß des Formulars und wählen Sie, ‚Diesen Benutzer registrieren’. Wenn alle Details korrekt sind und Ihr Benutzername verfügbar ist, sind Sie erfolgreich registriert. Sie haben nun Zugang zu allen Online-Funktionen von MAX Memory.

2) Anmelden:

Wenn Sie registriert sind, werden Ihre Details zum Anmelden automatisch auf Ihrer MAX Memory Card gespeichert. Wenn Sie zukünftig vom Hauptmenü zu ‚Eigener Benutzerbereich‘ gelangen, werden Ihre Details auf dem Anmeldebildschirm angezeigt. Markieren Sie dann einfach ‚Anmelden‘ auf dem Rotor und drücken ‚X‘.

Eigenes Konto:
Hier können Sie alle Details bearbeiten, die Sie beim ersten Registrieren eingegeben haben. Um ein Feld zu bearbeiten, markieren Sie seinen Namen und drücken ‚X‘. Ändern Sie nun seinen Wert über die normale Tastatureingabe (Abschnitt 1c). Benutzen Sie dann den Rotor unten auf dem Bildschirm, entweder ‚Abbrechen‘ oder ‚Änderungen speichern‘.

Eigener Benutzerbereich:
Hier werden der Inhalt Ihres Online-Ordners und alle Spielstände angezeigt , die Sie auf den MAX Memory Server hochgeladen haben. Sie können diesen Bereich auch benutzen, um neue Saves auf den Server hochzuladen und zu ändern, wie Ihre hochgeladenen Saves dargestellt werden.

Eigene Spielstände:
Bereits vorhandene Spielstände in Ihrem Benutzerbereich auf dem MAX Memory Server werden im linken Fenster angezeigt. Um eine Aktion für einen Save auszuführen (s. unten), stellen Sie sicher, dass er markiert ist (auf und ab scrollen). Markieren Sie einen Save und drücken ‚X', um seine Details zu sehen. Sie haben auch die Option, ihn wieder herunterzuladen (wenn Sie zum Beispiel das Original nicht mehr haben).

Aktionen:
Rechts auf dem Bildschirm sehen Sie Aktionen, die Sie für einen Save ausführen können. Markieren Sie zuerst eine Datei im Abschnitt ‚Eigene Spielstände' und drücken ‚RECHTS' auf dem Controller, um das Symbol ‚Aktionen' zu markieren. Wählen Sie mit ‚HOCH' und ‚RUNTER' eine Aktion und drücken Sie ‚X', um sie auszuführen. Folgende Aktionen sind verfügbar:

Hochladen – Wählen Sie eine Datei auf Ihrer Memory Card, um sie auf den MAX Memory Server hochzuladen.
Löschen – Löscht den gewählten Save auf dem MAX Memory Server.
Details bearbeiten – Bearbeitet die Details des gewählten Spielstands auf dem MAX Memory Server.
Ordner wechseln – Verschiebt einen Save in einen anderen Ordner. Sie könnten zum Beispiel einen Save aus Ihrem ‚Privaten' Ordner in einen ‚Community'-Ordner verschieben, der für alle Benutzer zugänglich ist.
Kapazitätsleiste:
Rechts sehen Sie eine Leiste, die den verfügbaren Platz in Ihrem Benutzerbereich anzeigt. Wenn die Leiste voll ist, müssen Sie einige Dateien löschen, ehe Sie weitere hochladen können.

3) Einen Spielstand hochladen

Um einen Spielstand in Ihren Benutzerbereich hochzuladen, drücken Sie ‚RECHTS', um das ‚Upload/ Hochladen' Symbol zu markieren und drücken ‚X'. Wenn aufgefordert, wählen Sie die Memory Card, die den hochzuladenden Save enthält.

Auf dem nächsten Bildschirm sehen Sie den Inhalt des gewählten Datenträgers. Scrollen Sie zu dem Save, der hochgeladen werden soll, um ihn zu markieren. Nur Spielstände in Fettdruck können hochgeladen werden. Wenn sein Name grau dargestellt ist, besteht normalerweise auf dem MAX Memory™ Server noch kein Ordner für dieses Spiel. Wenn Sie den Spielstand gefunden haben, drücken Sie ‚X', dann auf ‚JA', um Ihre Wahl zu bestätigen. Die Leiste zeigt den Verlauf des Hochladens an.

Sie werden aufgefordert, einen Namen für den Spielstand einzugeben. Geben Sie ihm einen beschreibenden Namen, damit andere Benutzer wissen, was sie herunterladen. Versuchen Sie, nicht den Standardnamen zu benutzen, da sonst Ihr Save nicht hervorgehoben wird. Benutzen Sie das Standardkeyboard (Abschnitt 1c), um den Namen einzugeben; markieren Sie und klicken dann auf ‚OK', um abzuschließen. Sie können auch eine detailliertere Beschreibung eingeben, zum Beispiel, was freigeschaltet ist, oder wo Sie sich auf einem Level befinden. Drücken Sie wieder ‚OK', um zu beenden.

Schließlich müssen Sie einen Ordner wählen, in den der Spielstand hochgeladen wird. Dadurch bestimmen Sie, wer Zugriff auf den Save hat und wo er dargestellt wird. Spielstände, die in ‚Privatbereich' hochgeladen werden, sind nur für Sie selbst zugänglich. Saves in ‚Zugänglich für meine Buddies' können nur von akzeptierten Buddies eingesehen werden (s. unten). Wenn Sie einen Spielstand in die ‚Codejunkies community area' hochladen, stehen Ihnen eine Anzahl von Unterordnern zur Verfügung. Stellen Sie sicher, dass Sie den Save in dem passendsten Ordner speichern. Anschließend kehren Sie zum Bildschirm ‚Eigener Benutzerbereich' zurück, wo Sie Ihre neue Upload-Liste einsehen können.

4) Andere Aktionen ausführen

Um an einer Spielstanddatei eine Aktion auszuführen (s. ‚Aktionen' oben) markieren Sie zuerst den Save und drücken ‚RECHTS', um eine entsprechende Aktion zu markieren. Führen Sie diese dann durch Drücken von ‚X' aus.

Meine Buddies
Eine Buddy-Liste ist fantastisch, um festzustellen, was Ihre Freunde hochladen, und sie ist auch toll, um Inhalt gemeinsam mit Freunden zu benutzen. Zum Beispiel könnten Sie eine persönliche Nachricht an einen Freund aufnehmen, ohne dass die ganze Welt sie sehen kann. Fügen Sie dazu Ihre Freunde als Buddies hinzu. Sobald sie das akzeptieren, können Sie gegenseitig den Inhalt in Ihren jeweiligen Buddies-Ordnern einsehen.
Wählen Sie ‚Meine Buddies' im ‚Eigener Benutzerbereich' Menü. Der Bildschirm ist in Ihre Buddy-Liste und diverse Aktionen aufgeteilt. Navigieren Sie hier, wie unter ‚Eigener Benutzerbereich' beschrieben.

1) Einen Freund hinzufügen:

Zuerst einmal müssen Sie den Benutzernamen der Person kennen, die Sie hinzufügen möchten. Wenn Sie

ihn nicht kennen, versuchen Sie, einen von ihr erstellten Save zu finden und notieren sich den Benutzernamen. Drücken Sie ‚RECHTS', um das obere Aktionssymbol zu markieren, und drücken ‚X'. Sie werden aufgefordert, den Benutzernamen Ihres Freunds einzugeben. Wenn er gefunden wird, erscheint im Konto dieses Benutzers eine Aufforderung, Ihre Einladung zu akzeptieren oder abzulehnen. Diese Einladung erscheint im Ordner ‚Ausstehende Aufforderungen' in Ihrer Buddy-Liste, bis sie akzeptiert oder abgelaufen ist.

2) Einladungen handhaben

Wenn ein anderer Benutzer versucht, Sie seiner Buddy-Liste hinzuzufügen, erhalten Sie eine ‚Einladung', die im Ordner ‚Ausstehende Einladungen' in der Buddy-Liste erscheint. Sie können eine Einladung annehmen oder ablehnen. Öffnen Sie dazu den Ordner ‚Ausstehende Einladungen' und markieren den entsprechenden Benutzernamen. Drücken Sie ‚RECHTS', um zu den Aktionen zu gelangen, dann ‚RUNTER', um das Symbol ‚Annehmen' oder ‚Ablehnen' zu markieren. Drücken Sie ‚X' auf ‚Annehmen', um eine Freundschaft einzugehen (sie werden gegenseitig als Buddy aufgeführt und können den Inhalt ‚Nur für Buddies' einsehen). Wählen Sie andernfalls ‚Ablehnen'.

3) Einen Buddy entfernen

Sie können auch einen (ehemaligen) Freund aus der Liste entfernen. Markieren Sie dazu seinen Benutzernamen und drücken ‚RECHTS', um zu den Aktionssymbolen zu gelangen. Markieren Sie das Symbol ‚Entfernen', drücken Sie ‚X' und wählen ‚YES/JA', um die Freundschaft zu beenden. Danach haben beide Parteien keinen gegenseitigen Zugriff mehr auf die ‚Nur für Buddies' Saves.

4) Zugriff auf die Spielstände eines Freunds

Sobald Sie eine Buddy-Liste erstellt haben – vorausgesetzt, Sie haben sich bei MAX Memory™ angemeldet – haben Sie über ‚Spielstände beschaffen' im Hauptmenü Zugang zu Spielständen, die Ihr Buddy in den Ordner ‚Nur für Buddies' hochgeladen hat. Dort finden Sie den Ordner ‚Nach Buddy'. Öffnen Sie ihn und wählen Sie, den Inhalt welchen Freunds Sie einsehen möchten. Der MAX Memory™ Server ruft dann eine Liste aller Saves auf, die dieser Benutzer hochgeladen hat, auch die im Ordner ‚Nur für Buddies'.

5) Das Profil Ihres Buddy betrachten

Vom Bildschirm ‚My Buddies/Meine Buddies' können Sie jederzeit das Profil und die Details eines Freunds einsehen, indem Sie seinen Benutzernamen markieren und ‚X' drücken. Dort sehen Sie auch, wann er zum letzten Mal MAX Memory™ besucht hat.

<u>4. MULTIREGIONALE DVD-FILME MIT DVD REGION X ABSPIELEN</u>

a. Einleitung

DVD Region X ist ein funktionstüchtiger, multiregionaler DVD-Befähiger für Ihre PS2™. Sie können damit Filme jeder Region betrachten, ohne die Garantie Ihrer PS2™ zu beeinträchtigen.

b. Einen DVD-Film abspielen

1. 3D-Globus – Benutzen Sie ‚RECHTS' und ‚LINKS' auf dem Controller, um den Globus durch die diversen DVD-Regionen zu drehen, bis die gewünschte Region markiert ist. Drücken Sie dann ‚X' auf dem Controller, um sie zu wählen.



2. Regionsanzeige – Die derzeit gewählte Region wird hier zusammen mit den entsprechenden Ländern angezeigt (die USA ist zum Beispiel Region 1). Der Regionscode eines DVD-Films ist immer hinten auf seiner Hülle angegeben.

Nachdem Sie ‚X' zur Wahl einer Region gedrückt haben, werden Sie gefragt, ob Sie die DVD-Filmdisc starten möchten. Wenn Sie Ihre AR MAX Disc noch nicht gegen die Filmdisc ausgetauscht haben, sollten Sie das jetzt tun, ehe Sie fortfahren. Nach Drücken von ‚X' sehen Sie Ihre DVD-Filmdisc auf dem

bekannten PS2™ Browser-Screen. Drücken Sie nun ‚X‘, um den Film über Ihre PS2™ abzuspielen.

ANMERKUNG für Benutzer mit installierter PS2 Festplatte:
Wenn Sie eine Festplatte in Ihrer PS2™ installiert haben, müssen Sie aufgrund der anderen Boot-Sequenz Ihrer PS2™ die Einstellungen für DVD Region X im Einstellungsmenü ändern. Sie sollten sicherstellen, dass die ‚DVD Boot-Methode‘ auf ‚Full Boot‘ und nicht auf die Standardeinstellung ‚Quick Boot’gestellt ist.

5. MAX MEDIA PLAYER

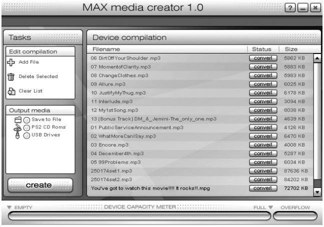
i. Einleitung

Action Replay MAX ist die einzige Videogame-Erweiterung, die CD-R Medien auf einer normalen, unveränderten PlayStation2 spielen kann. Das bedeutet, dass Sie Filme, Musik und Retro-Games auf eine normale CD-R oder einen USB Flash Drive brennen und eine ganz neue Welt digitalen Inhalts auf Ihrem Fernseher genießen können.

ii. Wie man PS2-kompatible Medien erstellt

MAX Media Player unterstützt die meisten populären Dateiformate, unter anderem AVI, MPEG, MP3, WAV, MP4, Video CD und Super Video CD (.DAT). Ehe Sie PS2-kompatible Medien auf einer CD-R oder einem USB Flash Drive erstellen können, müssen Sie mitgelieferte MAX Media Creator PC-Software auf einem PC installieren. Manche Dateien – MP3 Audio- und AVI Filmdateien zum Beispiel – müssen wahrscheinlich nicht konverviert werden, bei anderen, wie MPG-Movies, ist es jedoch notwendig.

Führen Sie die MAX Media Creator PC-Software auf dem PC aus und Sie sehen den oben abgebildeten Screen. Sie können Dateien und sogar ganze Verzeichnisse in das Fenster „Geräte-Kompilation" ziehen. MAX Media Creator analysiert jede Datei in diesem Fenster und informiert Sie in der Anzeige „Status", ob sie mithilfe von AR MAX auf der PS2 abgespielt werden kann. Manche Dateien müssen wahrscheinlich von der MAX Media Creator Software konvertiert werden, ehe sie auf der PS2 abgespielt werden können – zum Beispiel, wenn die Bitgeschwindigkeit einer Filmdatei für die PS2 zu hoch ist.



Ein farbcodierter Button erscheint in der Statusanzeige neben jeder Datei. Die Farben haben folgende Bedeutung:

Grün – Die Datei kann mittels AR MAX ohne Konvertierung auf der PS2 abgespielt werden

Orange – Die Datei kann möglicherweise gespielt werden, aber es ist empfehlenswert, sie vorher zu konvertieren (Anmerkung: Manchmal wird eine konvertierte Datei noch Orange angezeigt).

Rot – Die Datei kann möglicherweise in Ihrem aktuellen Status auf der PS2 gespielt werden, aber eine Konvertierung wird dringend empfohlen.

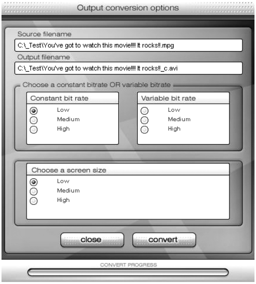
Leer – Das Dateiformat wird von MAX Media Creator nicht als Typ erkannt, der mittels AR MAX gespielt werden kann.

Um eine Datei zu konvertieren, so dass sie mittels AR MAX gespielt werden kann, klicken Sie einfach auf den Button „Konvertieren". Das Fenster „Ausgangskonvertierung" erscheint daraufhin.

Je nach dem Dateiformat, das Sie konvertieren, können einige Optionen im Fenster „Ausgangskonvertierung" grau erscheinen. Hier die Erklärung der diversen Optionen:

Konstante Bitgeschwindigkeit
Die Optionen für Audio-Bitgeschwindigkeit sind:

Niedrig 64 kbps @ 48000 Hz (kleinere Dateigröße, geringe Qualität)



Medium 128 kbps @ 48000 Hz (durchschnittliche Dateigröße, gute Qualität)

Hoch 256 kbps @ 48000 Hz (größere Dateigröße, beste Qualität)

Bei Videodateien können Sie die Audioqualität auf konstante oder variable Bitgeschwindigkeit einstellen.

Bildschirmauflösung (betrifft nur Videodateien , z.B. AVI, MPEG, etc.)

Niedrig 384 x 256 Pixel
Medium 512 x 384 Pixel
Hoch 640 x 480 Pixel

Klicken Sie nach Ihrer Wahl auf „Konvertieren", um fortzufahren oder auf „Schließen", um den Vorgang abzubrechen. Wenn Sie auf „Konvertieren" klicken, wird eine neue PS2-kompatible Datei erstellt, deren Zieladresse im Fenster „Ausgangsdateiname" angezeigt wird. Eine Verlaufsleiste erscheint, und nach Abschluss des Vorgags kehren Sie zum Hauptbildschirm zurück.

Ehe Sie Medien brennen, die auf der PS2 spielbar sind, müssen Sie eine Option im Fenster „Output Media/Ausgangsmedien" wählen. Sie können das PS2-kompatible Medium zu einem Verzeichnis in Ihrem PC exportieren („Datei speichern"), mittels CD-Brenner auf eine CD-R („PS2 CD-ROMs") oder zu einem USB Flash Drive („USB Drives").

Sie können Dateien in jedem beliebigen Verzeichnis speichern. MAX Media Player durchsucht alle Verzeichnisse; Sie könnten also Ihre Audiodateien zu einem Verzeichnis „Musik" kopieren und Ihre Filmdateien zu einem Verzeichnis „Filme", wenn Sie alles separat halten möchten.

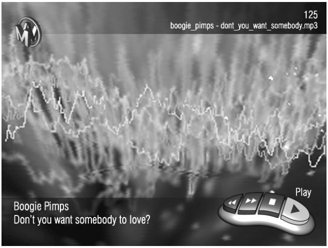
Wenn Sie auf dem Hauptbildschirm auf „Erstellen" klicken, werden alle Mediendateien im Fenster „Geräte-Kompilation" zur Zieladresse senden, die Sie im Fenster „Ausgangsmedien" angegeben haben. Alle Dateien werden kopiert, egal, ob sie konvertiert sind oder nicht.

Und das war es auch schon. Sie können nun Ihre Mediendateien auf Ihrer PlayStation2 spielen!

iii. Audio- und Videodateien auf der PS2 abspielen

Laden Sie AR MAX auf Ihre PS2 und wählen Sie die Option „Media Player" auf dem Home Screen.

Zuerst sehen Sie eine bunten animierten Hintergrund. Wenn Sie eine CD-R (zuerst die AR MAX Disc entfernen!) oder einen USB Flash Drive mit AR MAX-kompatiblem Inhalt einlegen, sucht Media Player automatisch nach Dateien, die es erkennt.



Sobald eine CD-R oder ein USB Flash Drive eingelegt ist, erscheint eine Konsole (die „Playbar") auf dem Bildschirm, mit Buttons für „Play/Spielen", „Rewind/Rücklauf" und „Forward/Vorlauf". Durchsuchen Sie den verfügbaren Inhalt mit „Rewind/Rücklauf" und „Forward/Vorlauf", und der Dateiname erscheint auf dem Bildschirm. Drücken Sie auf „Play/Spielen", um die gewählte Video- oder Audiodatei zu spielen.

Anmerkung: Media Player zeigt immer den Inhalt der zuletzt eingelegten Medien. Wenn Sie zum Beispiel eine CD-R einlegen und dann einen USB Flash Drive einstecken, können Sie nur den Inhalt des USB Flash Drives durchsuchen. Entfernen Sie den USB Flash Drive, dann ermöglicht es AR MAX den Inhalt der CD-R wieder zu durchsuchen.

iv. Media Player Menüoptionen

Drücken Sie L2 auf Ihrem Controller, um sich Zugang zum Media Player Optionsmenü zu verschaffen. Es gibt folgende Optionen:

FILMOPTIONEN – Dort wählen Sie Bildschirmmodi und mehr. Experimentieren Sie ja nach Größe Ihres Fernsehgeräts und der Bildauflösung des Films mit verschiedenen Einstellungen.

VISUELLE OPTIONEN – Damit ändern Sie Farbe, Intensität und Tempo der Hintergrundanimationen in Media Player.

PLAYBAR-OPTIONEN – Damit verändern Sie die Präsentation der Playbar. Wenn Sie zum Beispiel Musikdateien spielen, möchten Sie vielleicht die Option „Kontinuierlich spielen" wählen.

AKTUELLE EINSTELLUNGEN SPEICHERN – damit können Sie die Menüeinstellungen für Media Player auf einen Datenträger speichern (diese Option ist nicht verfügbar, während Sie Mediendateien vom Zielgerät abspielen)
MENÜ BEENDEN – Sie verlassen den Menübildschirm und kehren zu Media Player zurück.

Um zum Home Screen von AR MAX zurückzukehren, legen Sie die AR MAX Disc ein und drücken auf „Reset" an Ihrer PS2.

Wichtig: Datel spricht sich GEGEN unbefugtes Kopieren oder Abspielen von urheberrechtlich geschütztem Material aus. Raubkopien sind illegal, und MAX Media Player sollte nicht für solche Zwecke verwendet werden.

6. PGEN - GENESIS®/MEGADRIVE® GAME EMULATOR

i. Einleitung

Mit PGEN können Sie klassische Retro-Games für die Sega Genesis®/Megadrive® 16-bit Konsole auf einer normalen, unmodifizierten PS2 spielen – mit perfekter Grafik, Tempo und Stereo-Sound.

ii. Wie man Retro-Games auf der PS2 spielt

In ihrer Glanzzeit wurden die ursprünglichen Genesis®/Megadrive® Games auf Modulen vertrieben. Heutzutage, wo diese Konsolen nicht mehr hergestellt werden, werden die Informationen dieser Module elektronisch in Computerdateien, de so genannten „ROMs" gespeichert. PGEN unterstützt ROMs mit .SMD und .BIN Dateierweiterungen.

Um die ROMs PS2-kompatibel zu machen, müssen sie mittels der MAX Media Creator PC-Software, die im Lieferumfang von AR MAX enthalten ist, auf eine CD-R kopiert werden. Ziehen Sie die gewünschten ROM-Dateien in das Fenster „Device Compilation/Geräte-Kompilation" im MAX Media Creator. Wenn Sie mit Ihrer Auswahl zufrieden sind, klicken Sie auf den Button „Add Emulator/Emulator hinzufügen". Dadurch fügen Sie die erforderlichen Emulatordateien hinzu, die von AR MAX benötigt werden. Klicken Sie zum Schluss auf „Create/Erstellen", um alle Dateien auf Ihre CD-R zu kopieren.

Zum Spielen der ROMs auf Ihrer PS2 wählen Sie die Media Player Option auf dem AR MAX „Home" Screen. Sobald Sie eine CD-R mit ROMs einlegen, erscheint das PGEN Hauptmenü (sofern Sie MAX Media Creator für das Erstellen Ihrer Kompilation benutzt haben).

Anmerkung: Wie bei jedem Emulator können wir nicht garantieren, dass PGEN mit jedem einzelnen Titel 100% kompatibel ist.



iii. Spielsteuerung

Genesis – PlayStation 2

D-Pad - D-Pad oder linker Analogstick
Start - Start
A - Quadrat
B - X
C - Kreis
X - L1
Y - R1
Z - Breieck
Mode - L2

Drücken Sie SELECT auf dem PS2-Gamepad, um beim Spielen Zugang zu einem Menü zu bekommen.

Anmerkung: Wenn Sie Probleme mit 6-Tasten Gamepademulation haben, oder sie nur deaktivieren möchten, halten Sie L2 beim Start eines Spiels, um die 6-Tasten Gamepademulation zu deaktivieren.

Benutzen Sie ‚HOCH/RUNTER‘, um durch das Menü von PGEN zu navigieren; wählen Sie durch Drücken

iv. Options menu

Region – Das ist die Region, die mit dem jeweiligen Spiel assoziiert ist. Wenn ‚AUTO‘ eingestellt ist, erkennt PGEN die Region von ROMs beim Laden (empfohlen).

Renderer – Bestimmt, wie die Grafik auf dem Screen dargestellt wird. Die „CELL" Rendering-Engine ist schneller als „LINE". Wenn Sie in einem Spiel Probleme mit der Darstellung haben, schalten Sie versuchsweise zu „LINE" um.

Sound – Schaltet Sound ein oder aus.

Multimode TV – Ändert den Videomodus ihres Fernsehers, zum Beispiel von PAL zu NTSC – sehr nützlich, wenn Sie eine NTSC-Rom in einer PAL PS2 benutzen und die ROM mit dem korrekten Tempo laufen lassen wollen. Diese Option sollte nur aktiviert werden, wenn Ihr Fernsehgerät sowohl PAL wie NTSC Signale unterstützt.

Reposition Screen – Damit können Sie den Bildschirm zentrieren.

Frame Counter – Zeigt den Bilddurchlauf des aktuellen Spiel an, wenn aktiviert.

Save Device – Hier bestimmen Sie, wo Ihre PGEN-Einstellungen gespeichert werden.

v. Spielmenü

Drücken Sie im Spielverlauf auf SELECT, um das Spielmenü aufzurufen. Darin können Sie den Status des Spiels speichern/laden und die Rendering-Einstellungen ändern. Es folgt eine Beschreibung der Einstellungen:

Quick Save State - Speichert das Spiel schnell zu RAM (nicht zur Memory Card).
Quick Load State - Lädt den Spielstatus schnell von RAM.
Save State - Komprimiert den Spielstatus und speichert zur gewählten Memory Card.
Load State - Lädt den Spielstatus für das Spiel, das gegenwärtig gespielt wird.
Reposition Screen - Ruft den Bildschirm-Zentrierungsmodus auf.
Renderer - Ändert die Rendering-Engine im Spielverlauf.
Region - Ändert die Regionseinstellung im Spielverlauf. Das wirkt sich jedoch erst nach einem „Soft Reset" aus.
Soft Reset - Rückstellung der Emulation des aktuellen Spiels.

vi. Vorsichtig sein, was man spielt!

Sie können rechtlich ROMs herunterladen und spielen, die dann gemeinhin „Public Domain" genannt werden. Das sind Spiele und Demos, die von Amateuren oder freiberuflichen Programmierern geschrieben werden, die Ihre Arbeit unentgeltlich zur Verfügung stellen. Es ist legal, sie herunterzuladen, sie zu besitzen, zu spielen und zu vertreiben

Viele ältere Spiele sind als „Abandonware" bekannt. Die lose Definition ist „Software für eine Konsole, die nicht mehr hergestellt wird", aber das bedeutet nicht unbedingt, dass es legal ist, diese Titel herunterzuladen und zu spielen. Viel des geistigen Eigentums in diesen Spielen wurde in neuere Formate umgesetzt, und vielfach wurden die Rechte an andere Firmen verkauft. Allgemein gilt, dass man sich versichern muss, welche Downloads Public Domain sind (d.h. sie können frei vertrieben werden), oder welche wahrlich „abandoned/aufgegeben" sind (d.h. sie werden offiziell unentgeltlich vom Verleger/Entwickler zur Verfügung gestellt). Seien sie vorsichtig – wahrscheinlich ist es nicht legal, etwas Anderes herunterzuladen.

Vor allen Dingen, fertigen Sie NIEMALS Kopien von urheberrechtlich geschützten ROMs an und

vertreiben sie an andere Menschen. Das ist illegal, und in den meisten Fällen werden Sie sofort aus Diskussionsforen verbannt, wenn Sie nach Links zu illegalen Rom Web Sites fragen.

7. MAXim – LIVE CHAT UND INSTANT MESSAGING

i. Einleitung

MAXim bringt die Welt von Instant Messaging und Echtzeit-Online-Chat zur PlayStation2. Es ist eine schnelle, vergnügliche Methode, Kontakt mit Freunden in aller Welt zu behalten – und neue zu gewinnen! Zur Benutzung von MAXim benötigen Sie eine PlayStation®2 mit Breitbandverbindung und eine Memory Card.

Empfohlen:
MAXim ist 100% kompatibel mit PowerBoard, unserem meistverkauften USB-Keyboard für die PlayStation®2 – es ist perfekt, um Chat schnell einzugeben, und ist im gut sortierten Fachhandel oder direkt bei www.codejunkies.com erhältlich.

ii. Ihre Sicherheit online – Wichtig, bitte unbedingt lesen!

Die überwiegende Mehrzahl von MAXim-Benutzern wird keine Probleme aufwerfen. Trotzdem empfehlen wir, dass Sie und alle Personen in Ihrem Haushalt, die MAXim benutzen, diese Richtlinien für Online-Chats befolgen:

- Kinder unter 18 sollten bei der Benutzung von MAXim von einem verantwortungsbewussten Erwachsenen überwacht werden.
- Vorsicht vor Fremden – nicht jeder ist das, was er von sich behauptet.
- Geben Sie keine persönlichen Details aus, wie zum Beispiel Ihre Adresse oder Telefonnummer.
- Geben Sie keine persönlichen Details von Freunden und Familie bekannt.
- Vorsicht, wenn Sie sich mit Leuten treffen, die Sie online kennen gelernt haben – machen Sie das niemals allein.

Bitte beachten: Datel überwacht und befürwortet nicht Inhalte, Messages oder Informationen, die über MAXim ausgetauscht werden, und ist nicht für Aktionen verantwortlich, die aus der Anwendung dieses Produkts resultieren. Wir nehmen jedoch Ihre Online-Sicherheit sehr ernst und tun alles, um Ihr Online-Erlebnis zum vollen Erfolg zu machen.

ii. Erste Schritte mit MAXim

1) Bitte sicherstellen, dass der Netzwerkadapter an der PS2 und an der Steckdose für Ihr Breitband-Internet angeschlossen ist.

2) Eine PlayStation2-kompatible Memory Card in einen der beiden Steckplätze stecken.

Topp Tipp: Beim ersten Laden von MAXim empfehlen wir, dass eine Memory Card mit Ihren PS2 Interneteinstellungen eingesteckt wird, falls MAXim Zugriff auf sie benötigt.

Bei der nachfolgenden Benutzung von MAXim empfehlen wir, dass Sie immer eine Memory Card benutzen, auf der Ihre persönlichen Einstellungen von MAXim gespeichert sind.

3) Nun die MAXim Disc in die PS2 einlegen und die Konsole einschalten oder erneut aufbooten. Wählen Sie „MAXim" auf dem Home Screen, und ein Einführungsbildschirm erscheint nach ein paar Sekunden.

iv. MAXim registrieren

Wenn Sie MAXim zum ersten Mal benutzen, müssen Sie einen Namen wählen, den andere Benutzer als Ihre Person auf dem Bildschirm betrachten. Das ist Ihr Benutzername. Keine zwei Benutzer können denselben Namen haben. Ihre Details brauchen Sie nur ein Mal zu registrieren.

Füllen Sie mithilfe des Game-Controllers die Informationen auf dem Bildschirm aus.

Geheimhaltungspolitik: Alle Informationen werden auf unseren 100% abgesicherten Webservern gespeichert. Ihre Details werden nicht an Drittparteien weitergegeben. Durch die Benutzung von MAXim akzeptieren Sie die Bedingungen unserer Geheimhaltungspolitik, die Sie bei www.codejunkies.com nachlesen können.

Nach der Registrierung geben Sie beim Start von MAXim einfach Ihre Informationen zum Anmelden ein,

das heißt, Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort.

TOPP TIPP: Geben Sie unter keinen Umständen Ihre Details zum Anmelden an andere Personen weiter.

v. Wie man MAXim benutzt

Weil MAXim in Echtzeit abläuft, ist der auf dem Chat-Bildschirm eingegebene Text sofort für jedermann sichtbar, sobald er „gesendet" wird.

1) Chat-Fenster – Hier erscheint, was von den Teilnehmern „gesagt" wird.

2) Dialogfenster – Hier wird Ihr eingegebener Text („Chat") angezeigt.

3) Virtuelles Keyboard – Wenn kein kompatibles Keyboard angeschlossen ist, wird das virtuelle Keyboard auf dem Screen angezeigt, so dass Sie mit dem Game-Controller Text eingeben können.



4) Optionen – Hier können Sie am Diskussionsforum teilnehmen

5) Benutzerliste – Hier werden alle Benutzer im aktuellen Chat-Kanal angezeigt. MAXim startet immer im Kanal „Lobby".

6) Kanalliste – Hier werden alle verfügbare Chat-Kanäle angezeigt.

Der Chat-Bildschirm benutzt die folgende Navigationssteuerung:

a) Steuerung
Wenn Sie sich mit der oben genannten Steuerung über ein Fenster bewegen, ändert der Rand des Fensters seine Farbe. Wenn Sie das Fenster dann wählen, wird die Farbe heller, um anzuzeigen, dass dieses Fenster jetzt aktiv ist.

Wenn Sie das aktuelle Fenster beenden möchten, benutzen Sie den o.g. Befehl „Fenster schließen". Dadurch geben Sie die Steuerung über das Fenster auf, und können sich wieder frei auf dem Bildschirm bewegen.

b) Wie man chattet

	Game Controller	USB Keyboard, z.B. PowerBoard
Zwischen Fenstern schalten	D-Pad	Richtungstasten
Fenster auswählen	X-Button	Eingabe/Enter
Fenster schließen	Dreieckbutton	Escape

Wählen Sie das Dialogfenster, um Ihre Message einzugeben.
Wenn Sie den Game-Controller zum Chatten benutzen, erscheint das virtuelle Keyboard auf dem Bildschirm.
Wenn ein USB-Keyboard an einen freien USB-Anschluss angeschlossen ist, erscheint das virtuelle Keyboard nicht.

Benutzen Sie zur Texteingabe entweder das virtuelle oder das USB-Keyboard. Sie können Sie sich mit dem D-Pad des Controllers zu den verschiedenen Zeichen bewegen. Durch Drücken von ‚X' am Controller wird das markierte Zeichen gewählt, mit ‚Quadrat' wird ein Zeichen gelöscht.
Wenn Sie Ihren Text eingegeben haben, wählen Sie die Option „Done".

Während sich das virtuelle Keyboard auf dem Bildschirm befindet, können Sie auch die Schultertasten L1 und R1 am Controller benutzen, um den Cursor im Dialogfenster nach links oder rechts zu bewegen.

c) Chat-Befehle

Es gibt viele verschiedene Befehle beim Chat. Geben Sie „/help" (ohne Anführungszeichen) für eine volle Liste ein.

Jede Message wird im Chat-Fenster angezeigt . Wenn Sie eine Message versäumt haben, keine Angst – wählen Sie einfach das Chat-Fenster und scrollen durch die älteren Messages mit dem D-Pad (oder am USB-Keyboard mit den Richtungspfeilen).

Die meisten Kanäle haben ein Thema, das vom „Operator" (Betreiber) gewählt wurde, zum Beispiel ‚Diskussion über die beliebtesten PlayStation2-Spiele'. Achten Sie auf das Thema, wenn Sie in einen Kanal gehen – wenn eines angegeben ist, sollten Ihre Messages im Einklang mit diesem Thema stehen.

d) Smilies

Mit einem „Smilie" können Sie Ihrem Chat Emotionen verleihen. Sie können zum Beispiel ein lächelndes Gesicht hinzufügen, um auszudrücken, dass Sie mit einem Kommentar besonders zufrieden sind.

Eine Liste aller verfügbaren Smilies können Sie sehen, wenn Sie den Befehl „/smilies" (ohne Anführungszeichen) im Dialogfenster eingeben. Gelegentlich werden neue Smilies hinzugefügt, also prüfen Sie immer wieder nach!

e) Ihren eigenen Chat-Kanal erstellen

Sie können Ihren eigenen Chat-Kanal einfach und schnell erstellen. Das ist toll, wenn Sie mit einem anderen Benutzer über ein Thema chatten möchten, für das noch kein Kanal besteht. Das nennt man „Public Channel" (öffentlicher Kanal), weil jeder Zugang zu ihm hat. Oder wenn Sie sich mit ein paar Freunden zusammentun möchten, können Sie einen „privaten" Kanal erstellen, für den ein Passwort erforderlich ist, ehe man ihm beitreten kann.

Wenn Sie einen Kanal erstellt haben, werden Sie automatisch zum „Operator" (Betreiber). Das heißt, Sie können den Kanal regulieren und sicherstellen, dass andere Benutzer sich an Ihre Regeln halten. Sie sind der Boss!

Die volle Dokumentation zu dieser Funktion finden Sie im Abschnitt „Support" auf unserer Homepage bei www.codejunkies.com.

f) Benutzerliste

Viele Funktionen können aus dem Fenster der Benutzerliste ausgeführt werden. Wählen Sie zuerst „User List/Benutzerliste" oben rechts auf dem Bildschirm. Mit dem D-Pad (oder den Richtungspfeilen an einem USB-Keyboard) scrollen Sie durch die Liste der Benutzer. Wenn der gewünschte Benutzer markiert ist, drücken Sie ‚X' (oder Eingabe/Enter).

Sie sehen nun die folgenden Menüoptionen, die Sie durch Drücken von ‚X' (oder Eingabe/Enter) ausführen können:

Message an Benutzer
Es ist einfach, eine Message an einen anderen Benutzer zu senden. Bei diesem Menüpunkt kann nur der gewählte Benutzer Ihre Message sehen.

Profil ansehen
Sie können unter dieser Option Informationen über jeden anderen MAXim-Benutzer ansehen. Seine Details erscheinen im Chat-Fenster, wenn er sie beim Registrieren eingegeben hat. Es wird auch angezeigt, in welchem Kanal er sich gerade befindet – nützlich, um ihre Freunde zu finden.

Einen Buddy gewinnen
Sie können Ihre Freunde und andere Benutzer im Auge behalten, wenn Sie sie Ihrer „Buddy-Liste" hinzufügen. Sie können sie dann leicht finden, wenn sie online sind, und ihnen private Messages senden, ohne nach ihnen suchen zu müssen.

Benutzer igorieren
Wenn Sie keine privaten Messages von anderen MAXim-Benutzern erhalten möchten, benutzen Sie diese Option. Wenn Sie einen Benutzer ignorieren, können Sie allerdings auch nicht die privaten Messages von

ihm einsehen.

Um diese Option zu aktivieren, markieren Sie seinen Benutzernamen in der „User List" (Benutzerliste) und wählen die Menüoption „Ignore User". So einfach ist das.

Benutzer melden
Dieser Befehl sollte nur dann benutzt werden, wenn jemand anstößig ist. Eine Message wird zu allen Datel MAXim Moderatoren gesendet, um sie zu informieren, dass ein Benutzer sich nicht anständig benimmt. Ein Moderator überprüft das Verhalten des gemeldeten Benutzers so schnell wie möglich und fragt in einer privaten Message bei Ihnen nach weiteren Details nach.

Message an Buddy
Diese Option sendet eine private Message an einen aus der Buddy List gewählten Benutzer.

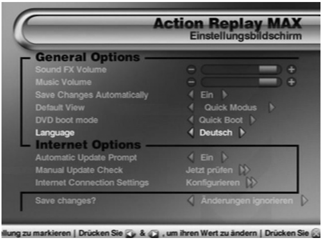
Buddy entfernen
Entfernt den gewählten Benutzer aus Ihrer Buddy-Liste.

Benutzer ignorieren beenden
Mit diesem Befehl können Sie Messages von einem mit dem Befehl „Ignore User" blockierten Benutzer wieder empfangen.

8. Einstellungen

a) Allgemeine Einstellungen

AR MAX verfügt über eine Anzahl von Einstellungen, die Sie Ihrem Stil und Ihren Prioritäten anpassen können. Wählen Sie auf dem Home Screen das Symbol für „Einstellungen". Auf dem Bildschirm für Einstellungen können Sie mehrere Optionen konfigurieren. Markieren Sie mittels ‚HOCH' und ‚RUNTER' auf dem Controller eine Option und ändern Ihren Wert mit ‚RECHTS' oder ‚LINKS'. Bei manchen Optionen müssen Sie ‚X' drücken.



Allgemeine Optionen:

- Sound FX Volume– Benutzen Sie ‚LINKS' und ‚RECHTS', um die Soundeffekte von AR MAX leiser oder lauter einzustellen.

- Music Volume – Benutzen Sie ‚LINKS' und ‚RECHTS', um die Musik von AR MAX leiser oder lauter einzustellen.

- Anderungen automatisch speichern – Benutzen Sie ‚LINKS' und ‚RECHTS', um zwischen ‚Yes/Ja' und ‚No/Nein' zu wechseln. Bei ‚Yes/Ja' speichert AR MAX Einstellungen unverzüglich automatisch, bei ‚No/Nein' nur dann, wenn ein Spiel gestartet wird.

- Standardansicht – wählen Sie mittels ‚LINKS' und ‚RECHTS' zwischen ‚Quick Modus' oder ‚Expertenmodus'. Im Quick Modus lädt AR MAX automatisch die Quick Modus Benutzeroberfläche für alle Spieldiscs, die auf dem Home Screen eingelegt werden (wenn eine Codeliste für den Quick Modus verfügbar ist). Im Expertenmodus zeigt AR MAX automatisch Codes für ein Spiel an, das auf dem Home Screen im Expertenmodus eingelegt wurde.

- DVD Bootmodus – Benutzer mit einer Festplatte für Ihre PS2™ müssen den Bootmodus mithilfe von ‚RECHTS' und ‚LINKS' auf dem Controller auf ‚Full Boot' stellen. Alle anderen Benutzer sollten die Standardeinstellung ‚Quick Boot' beibehalten.
- Bildschirmzentrierung – Sie können die Position des Bildschirms mit dem rechten Analogstick jederzeit auf dem Bildschir für Einstellungen justieren.

Online Optionen

Diese Einstellungen sind nur für AR MAX Benutzer mit einer Breitbandverbindung für ihre PS2™ relevant:

- Automatische Update-Aufforderung – schalten Sie mittels ‚RECHTS' und ‚LINKS' zwischen ‚Ja' und ‚Nein' hin

und her. Auf ‚Ja‘ sucht AR MAX beim Laden immer nach der Interverbindung Ihrer PS2™, und sobald sie gefunden ist, werden Sie aufgefordert online die neusten Updates der Codeliste zu betrachten. Auf ‚Nein‘ unterläßt AR MAX dieses Vorgehen. Benutzen Sie diese Einstellung, wenn Sie selbst entscheiden möchten, wann Sie nach Updates suchen (s. unten).

- Manuelles Update – Drücken Sie ‚X‘ auf dieser Option, um mit AR MAX online zu gehen und nach einer neuen Codeliste zu suchen. Benutzen Sie diese Option, wenn Sie die Automatische Update-Aufforderung deaktiviert haben.

- Interneteinstellungen – Drücken Sie ‚X‘ auf dieser Option, um den Bildschirm für Interneteinstellungen‘ aufzurufen.

Markieren Sie nach erfolgten Änderungen der Einstellungen auf diesem Bildschirm die Option ‚Änderungen speichern?‘ und stellen Sie es mithilfe von ‚LINKS‘ und ‚RECHTS' auf ‚Speichern und beenden‘, ehe Sie ‚X‘ drücken. Dadurch werden Änderungen an der AR MAX Hardware gespeichert und Sie kehren zum Home Screen zurück. Wenn Sie die Änderungen nicht speichern möchten, stellen Sie die Option auf ‚Änderungen ignorieren‘ und drücken ‚X‘.

b. Einstellungen der Internetverbindung

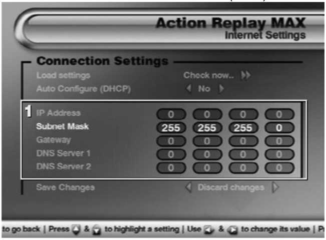
Wenn Sie eine Breitbandverbindung für Ihre PS2™ haben, müssen Sie die Einstellungen von AR MAX konfigurieren, um Zugang zum Online-Inhalt des codejunkies.com Servers zu bekommen. Wählen Sie ‚Einstellungen‘ im Hauptmenü und drücken ‚X‘ auf der Option ‚Einstellungen der Internetverbindung‘ im Abschnitt ‚Online-Einstellungen‘ des Einstellungsbildschirms (s. oben).

Markieren Sie eine Option mittels ‚HOCH‘ und ‚RUNTER‘ auf dem Controller und benutzen Sie ‚RECHTS‘ oder ‚LINKS‘, um den Wert bestimmter Optionen zu ändern. Oder drücken Sie ‚X‘, um eine Aktion auszuführen, wenn erforderlich.

Interneteinstellungen konfigurieren

Der Bildschirm für die Interneteinstellungen, den Sie zuerst sehen, unterscheidet sich von der Abbildung, es sein denn, Autokonfiguration (DHCP) ist ausgeschaltet.

Die meisten Internet-Dienstleister (ISPs) unterstützen DHCP, was bedeutet, dass Sie die angezeigten IP-Details nicht konfigurieren müssen (Abb. 1). Die Einstellungen, mit denen AR MAX eine Internetverbindung herstellt, sind identisch mit denen Ihrer anderen PS2™ Spiele und Anwendungen. Informieren Sie sich im Zweifelsfall beim Ihrem Dienstleister (ISP).



- Einstellungen laden – Wenn Sie bereits Ihre Interneteinstellungen für ein anderes PS2™ Spiel oder Programm konfiguriert haben, kann AR MAX diese Einstellungen von einer Memory Card importieren. Stellen Sie sicher, dass Sie eine aktuelle Konfigurationsdatei auf einer Memory Card parat haben, und stecken Sie diese in Ihre PS2™ ein. Drücken Sie ‚X‘ auf der Option ‚Einstellungen laden‘, um die Einstellungen einzulesen. Wenn AR MAX Ihre Einstellungen findet, wird die Internetverbindung automatisch konfiguriert.

- Autokonfiguration (DHCP) – Benutzen Sie ‚RECHTS‘ und ‚LINKS‘, um zwischen ‚Ja‘ und ‚Nein‘ zu wechseln. Bei ‚Ja‘ versucht AR MAX mittels DHCP eine Internetverbindung herzustellen (dazu muss Ihr ISP DHCP unterstützen). Wählen Sie ‚Nein‘, wenn Sie Ihre Internetverbindung lieber manuell konfigurieren möchten. In diesem Fall sehen Sie, dass weitere IP Konfigurationsoptionen unten erscheinen. the ‘Load settings’ option to read in your settings. If AR MAX is able to find your settings Internet access will be automatically configured.

Manuelle Konfigurationseinstellungen

Nachdem Sie gewählt haben, nicht die DHCP Autokonfiguration (s. oben) zu benutzen, können Sie nun

zusätzliche Konfigurationsdetails zur Internetverbindung eingeben. Benutzen Sie auch hier ‚HOCH' und ‚RUNTER' auf dem Controller, um eine Option zu markieren. Drücken Sie ‚X' auf der Option, um Zugang zum IP Eingabegitter zu erhalten (Abb. 1). Mit ‚LINKS' und ‚RECHTS' bewegen Sie sich hier zwischen den Kästchen. Drücken Sie ‚X' noch einmal, wenn Sie die Eingabe der IP Werte für eine spezifische Option abgeschlossen haben.
Wenn Ihnen die Konfigurationseinstellungen nicht bekannt sind, setzen Sie sich bitte mit Ihrem Dienstleister in Verbindung.

Wenn Sie Ihre Interneteinstellungen eingegeben haben, markieren Sie die Option ‚Änderungen speichern' und stellen sie auf ‚Speichern und beenden', ehe Sie ‚X' drücken, um die Einstellungen zu speichern und zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

9. TECHNISCHER SUPPORT

Sollten Sie Probleme mit AR MAX erfahren, stellen Sie bitte sicher, dass Sie den Inhalt dieser Bedienungsanleitung gelesen und verstanden haben, ehe Sie Kontakt mit Datels technische Supportabteilung aufnehmen.

Datel ist nicht in der Lage, Unterstützung bei der Konfiguration der Einstellungen der Internetverbindung für spezifische Dienstleister (ISP's) zu bieten. Für spezifische Fragen bezüglich Ihrer Internetverbindung sollten Sie Kontakt mit Ihrem Dienstleister aufnehmen.

Wenn Sie sich mit Datels Kundendienst oder technischem Support in Verbindung setzen, halten Sie bitte die Revisionsnummer Ihrer PS2 (SCPH#) (auf einem Aufkleber an der Rückseite der PS2™ Konsole zu finden), das Kaufdatum Ihrer PS2 und Ihres AR MAX parat.

Sie haben Fragen oder Probleme?
Wir helfen Ihnen gerne weiter.

Sie erreichen uns per Email: support@bigben-interactive.de

Der Support ist aber auch **werktags zwischen 12:00 und 16:00 Uhr**
unter der Rufnummer **0700-227877678 = 0700-BBSupport** direkt erreichbar*****.

Bitte geben Sie in der Mail den genauen Artikel (Artikelnummer) an und eine detaillierte Problembeschreibung. Sie bekommen dann schnellstmöglich eine Antwort unseres Support-Mitarbeiters. Vor einem Anruf legen Sie bitte das Produkt bereit, um bei der Problembesprechung mit dem Kollegen der Support-Hotline unnötige Verzögerungen oder Wartezeiten für Sie zu vermeiden.

*****(Ein Anruf kostet 0,12**A**/min. Minderjährige müssen vorher einen Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)

ARMAX/EVO GERMAN 121004